Enigma
MENSILE - ANNO XII - NUMERO 104 - 4/99 - LIRE 15.000

AMIGA RUN

104

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

Un'altra estate AMIGHISTA

Tutte le calde novitá: Grafica, Giochi, Musica

BUONO SCONTO DI 30.000 PER L'ACQUISTO DI STFAX

CD-ROM
Rivolgiti al tuo edicolante se non trovi il CD-ROM allegato alla rivista.

NEWS: SPACE STATION DIARY - AMIGA QUEST - ULTIME INDISCREZIONI SUL 3.5
HARDWARE: PHILIPS CDD3600 - CD-ROM: AMY RESOURCE 12 E AMINET 29
DIDATTICA: PARLIAMO DI MUSICA (II) E DI COLLISIONI - GRAFICA: IMAGINE 5.15 PPC
GAMES: THE KILLING GROUNDS, WOLFSTEIN 3D, STARBIRDS E VULCANOLOGY CD-ROI
GRAFICA: IMAGE FX 3 (III) - INTERNET: COME NAVIGARE CON AMIGA
A PROPOSITO DI: INTERNET CON AMIGA E MAC EMULATO CONTEMPORANEAMENTE
GRAFICA: IMAGE FX 3 (III) - INTERNET: COME NAVIGARE CON AMIGA
MUSICA: CONFRONTO - SCRONTRO TRA BARS & PIPES E CAKEWALK PROFESSIONAL
A PROPOSITO DI: TRUCCHI PER IL WB - INTERNET: I SITI PRODUTTIVI (16)
SU CD-ROM: SHAREWARE AMIGA

Enigma Amiga Run è un periodico Gif Edizioni S.r.l. viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distribuzione M.E.P.E. M.E.P.E. Via Giulio Carcano, 32 - 20141 Milano Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini

DEALER
VUOI DIVENTARE UN LIGHT WAVE POINT ITALIA?
PER INFORMAZIONI: FAX 0332/749092

Db-Line
http://www.dbline.it

PER ORDINI
0332/749000
NewTek Special Section:
http://www.dbline.it/newtek

LIGHTWAVE 3D

DISPONIBILE COMPETITIVE UP-GRADE DA SOFTWARE 3D CONCORRENTI (Richiedere elenco).

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: software multi-piattaforma, ineguagliate caratteristiche di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) o sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione; la sua mappatura di proiezione frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering; grazie alla sua rubusta e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto, LightWave 3D è indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/Irix 5.2 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup. LightWave 3D è stato utilizzato per creare effetti speciali in: Titanic, Star Trek: Voyager, Star Trek: Deep Space Nice, X-Files, James Bond GoldenEye, Hercules, Casper: A Spireted Beginning, Batman VS. Mr. Freeze: SubZero, Men in Black. E' il software adottato dalle migliori case cinematografiche (Disney, Cinestasia, Area 51, Digital Muse, Intelligent Light Digital Imaging ecc.) e produttori di games (Sony, Sega, Sierra-On-Line, Phillips, Microsoft, Inc., Lucas Arts, Activision, Disney Interactive, Electronic Arts ecc.).

MANUALE IN ITALIANO

DISPONIBILI VERSIONI PER STUDENTI E ISTITUTI

3Dlabs OXYGEN

Oxygen LightWave 3D Professional Bundle
Scheda 3Dlabs Oxigen GMX e LightWave3D 5.6 Intel/Alpha
IN OFFERTA A: L. 6.499.000
Prezzo di listino (L. 7.550.000)

Oxygen LightWave 3D Educational Bundle
Scheda VX1 e LightWave3D 5.6 Intel Educational
(Valido solo per studenti ed istituti)
IN OFFERTA A L. 1.799.000
Prezzo di listino (L. 2.059.000)

Oxygen Inspire3D Entry Bundle
Scheda 3Dlabs Oxygen VX1 e Inspire 3D 1.0 Intel
IN OFFERTA A L. 899.000
Prezzo di listino (L. 1.285.000)

Inspire 3D
MANUALE IN ITALIANO

AURA

Aura ™ è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti e titoli; opera su strati illimitati ottenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per la tavoletta grafica permette un uso a prova di 'matita'. Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Metacreations™, Painter™ e sistemi di editing non lineare come Adobe Premiere™, DPS™, Video Action Pro™. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT. Disponibili versioni per studenti e Istituti.

Inspire 3D è uno strumento di animazione software indirizzato sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di diffusione, quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti Web. Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta qualità dei risultati ottenibili e la facilità d'uso lo rendono strumento ideale per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'importante componente del prodotto è il cd '3D Interactive' (in dotazione) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattiva sulla modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal primo instante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico per il mercato dei software di grafica 3D low-cost permettendo inoltre di salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, grazie alla possibilità del '3D Upgrade', è possibile acquistare 'il fratello maggiore' LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente. Inspire 3D offre elevate capacità produttive perchè si basa su tecnologie vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. Il suo motore di rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di LightWave 3D con l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel multimediale. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup. Incluso nella confezione CD-ROM INTERATTIVO : Corso di animazione e modellazione 3D. Disponibili versioni per studenti e Istituti. Inoltre, disponibile competitive Up-Grade da software 3D concorrenti (richiedere elenco).

NewTek

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Db-Line srl
VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)
TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749092
e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it

PER RICEVERE GRATUITAMENTE MATERIALE INFORMATIVO COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A Db-Line srl (INDIRIZZO A LATO)

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK ☐

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO LIGHTWAVE (Spedizione via Posta in contrassegno di L. 30.000) ☐

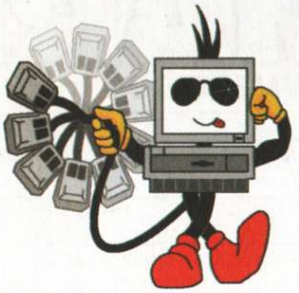
NOME & COGNOME _____
VIA & N° _____ CAP _____
CITTA' & PROV. _____ PREF. & N. TEL. _____

AUTORIZZO DB-LINE SRL AD INSERIRE I MIEI DATI NELLE LISTE PER L'INVIO DI MATERIALE INFORMATIVO, PUBBLICITARIO O PROMOZIONALE A NORMA DELLA LEGGE 675/96. IN OGNI MOMENTO, AI SENSI DELL'ART. 13 DELLA L. 675/96 POTRO', AVERE ACCESSO AI MIEI DATI, CHIEDERNE LA MODIFICA O LA CANCELLAZIONE OPPURE OPPORMI AL LORO UTILIZZO SCRIVENDO A DB-LINE SRL CORRENTE IN GAVIRATE (VA), VIA ALIOLI E SASSI 19 - (TITOLARE DEI TRATTAMENTI DEI DATI RACCOLTI).

FIRMA _____ DATA _____

MARCHI E IMMAGINI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO. SI RINGRAZIA PER LE IMMAGINI: DIGITAL MUSE, ACE MILES 1997, BENOIT SOUGE. EDITIONS CASTERMAN. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

PARLI INTERNET? MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali: http://www.dbline.it/mhtm/_mailinglist.htm LATEST PRESS RELEASES: http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm



editoriale

Troppo buoni...

Con questo numero di Enigma Amiga Run lascio ufficialmente la guida della testata. Come vi avevo detto più volte non si vive di amiga. Ed io ho smesso di "vivere" lavorando sulla testata da ormai due anni. Ora ho altre cose a cui dedicarmi, una nuova azienda, una moglie, una figlia e un sacco di responsabilità. Vibrerò ancora quando vedrò il mitico A4000 nella magazzino del mio ufficio. Vibrerò ancora quando sentirò parlare della macchina che mi ha dato di più. Può una macchina, un miscuglio di chip e cavetti darti qualche cosa? A me ha dato molte soddisfazioni professionali, mi ha permesso di conoscere persone eccezionali. Nel momento del commiato c'è il terrorifico problema dei ringraziamenti. La lista sarebbe troppo lunga ed oggi non ho tanta voglia di versare inchiostro su questa bianca pagina dell'editoriale di una rivista che non farò più. Chiamatelo abbandono se volete, chiamatelo tradimento, chiamatelo come volete ma lasciatemi ricordare tutti questi anni passati alle prese con redattori, editori vari, distributori, problemi di ogni sorta.

Tutti siete comunque stati troppo buoni con me...

Lasciatemi ricordare soprattutto i bei momenti passati nelle varie redazioni (chi sa dirmi quanti traslochi abbiamo fatto in 11 anni?), con i vari amici che hanno collaborato a questo progetto editoriale (ho fatto un conto rapido e sono circa sessanta) che sicuramente non naufragherà proprio grazie alle pressioni e alla decisione di alcuni collaboratori che hanno ancora voglia di dire qualche cosa su questa rivista. Meglio lasciare a loro quindi, meglio mettersi da parte (come una sorta di grande vecchio) per lasciare il campo libero ad altre idee e altre politiche editoriali che spero siano di tutto cuore azzardate quanto vincenti. Io la mia partita l'ho vinta da tempo, ho vinto tutto quello che potevo vincere con questa rivista. Ho vinto anche le gelosie e le stupide invidie di colleghi che hanno naufragato prima di me. Ho vinto e lascio. La rivista? Cercatela anche il prossimo mese in edicola e vedrete che ci sarà... Io ci conto e voi?

Michele Iurillo

P.S. Vi prego di non inviare più messaggi inerenti alla rivista al mio email. (yuri@skylink.it). Usate la casella di Giorgio Signori (yurex@tin.it) per tutta la parte redazionale e quella di Giuliano Mapelli per i problemi sugli abbonamenti e gli arretrati (giuliano.mapelli@trademedia.it) .

COMUNICATO DEL CDR DI ENIGMA AMIGA RUN

L'abbandono di Michele Iurillo della direzione di Enigma non deve portare a conclusioni affrettate. In un momento come questo, fatto di ottimismo per il futuro della piattaforma Amiga, nessuno di noi intende mollare. Abbiamo aspettato per lunghi anni con pazienza e speranze, e spesso delusioni. Siamo quindi tutti d'accordo nell'aspettare ancora questi pochi mesi che ci separano dal possibile ed atteso da tutti ritorno di Amiga, sperando che possa premiare chi ha saputo attendere con passione che ciò che in questi anni ha rappresentato qualcosa di più di un computer. Questo vuol dire che siamo tutti determinati a portare avanti la nostra, ma forse dovremmo dire la vostra, rivista. E vogliamo farlo bene, cercando di offrire un prodotto valido. Siamo consapevoli dei problemi che affliggono EAR, lentezza degli abbonamenti, distribuzione migliorabile, periodicità zoppicante... per questo è stato deciso di prendere dei seri provvedimenti in questo senso. Questo si traduce in un cambio di editore, che arriva in concomitanza con l'annuncio della Gr Edizioni di lasciare il mercato editoriale. Vogliamo cogliere questa occasione per rinnovare completamente Enigma. Il prossimo numero di Enigma quindi sarà una mezza rivoluzione. É in programma un completo rinnovo dell'impaginazione, della grafica, del sito, e anche dell'assetto redazionale. Non ci è ancora possibile sciogliere le riserve su chi sarà il nuovo editore di EAR poiché le trattative sono ancora in corso, ma siamo fiduciosi e la voglia non ci manca. Con ogni probabilità saremo in grado di non saltare nessun numero. Questo vorrà dire lavorare duro d'estate, ma speriamo di poter dare alla luce la "nuova" Enigma per Settembre. É una scommessa, lo sappiamo, ma crediamo nella possibilità di vittoria. Per vincere, ci servirà il supporto di tutti voi lettori. Non si preoccupino gli attuali abbonati, i loro abbonamenti continueranno, chi ha diritto ad 11 numeri riceverà 11 numeri. Anzi, cambiando editore finalmente potremo offrire un servizio più efficiente. É difficile dire ora come cambierà Enigma, sicuramente in meglio. Sarà importantissimo il feedback di voi lettori una volta partiti con questa ennesima scommessa di Enigma. Tenete d'occhio il nostro sito Web e la nostra mailing list, presto potremo dire a tutti che Amiga in Italia non è morta e che c'è chi crede in Amiga tanto da sobbarcarsi l'onere di continuare Enigma. Non possono mancare i ringraziamenti di rito, tutti dedicati a Michele Iurillo, che per anni ha dato moltissimo ad Amiga in Italia. E ha continuato a farlo anche quando sembrava che non ci fosse più nulla da fare, anche quando regnava il pessimismo. Se ora siamo qui, con la possibilità di dare un nuovo futuro ad Enigma, è in gran parte merito suo. I ringraziamenti vanno ovviamente anche a voi lettori, il vero sostentamento di Enigma. Difficilmente senza il vostro sostegno (anche morale, con tutte le lettere che ci spedite ogni giorno) ce l'avremmo fatta. Non temete, appena potremo dirvi qualcosa di più lo faremo, speriamo (e ci crediamo tutti) che saranno buone notizie. A settembre tenete d'occhio le edicole, potreste trovare una bella sorpresa. Nel frattempo, buone vacanze a tutti, il prossimo settembre sarà carico di novità, dal World Of Amiga alle nuove schede Phase5... restate sintoniizzati.

Direttore Editoriale:
Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Hanno collaborato:
Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it)
Andrea Favini (jim@iol.it)
Marco Milano (maestro@tnt.it)
William Molducci (will@sira.it)
Harry Haller (ear@skylink.it)
Nicola Morocutti
Giorgio Signori (yurex@tin.it)
Alessio Cappelli
Pierpaolo Nizzi

Un ringraziamento particolare a:
Maurizio "Superfellets" Felletto

Uff. Abbonamenti e diffusione
Tel. (02) 38.01.00.30
Lunedì, Mercoledì e Venerdì (ore 10.00-12.00)
Giuliano Mapelli
(giuliano.mapelli@trademedia.it)

Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21

Impaginazione:
Michele Iurillo

Stampa:
Litografica - Via Leonardo d.Vinci, 9
Cuggiono (MI)

Disk Mastering:
Maurizio Bonomi

Realizzazione copertina:
Michele Iurillo

"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l.
Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano
N.35 del 25/1/1988
Redazione di Valencia (Spagna):
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia (Spagna)
Tel. 0034.6.373.94.71

URL: http://www.skylink.it/ear/

Gli articoli pubblicati su ENIGMA AMIGA RUN sono protetti in conformità alle leggi sui diritti d'autore. La riproduzione, ristampa, traduzione e memorizzazione sono permesse solo con espressa autorizzazione della casa editrice. Non si assume nessuna responsabilità per eventuali errori od omissioni di qualsiasi tipo. ENIGMA AMIGA RUN è un periodico indipendente, non connesso in alcun modo con la AMIGA INTERNATIONAL nè con la Gateway2000. I contributi editoriali anche se non pubblicati non vengono restituiti. L'Editore non si assume alcuna responsabilità in merito alla veridicità delle inserzioni pubblicitarie. I marchi citati sono proprietà dei rispettivi produttori. L'Editore e la redazione non si assumono la responsabilità dei danni causati direttamente o indirettamente dal software allegato alla rivista.

Chiuso in redazione il 29/5/1999
Chiuso in impaginazione il 20/6/1999

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini

SOMMARIO

4/99 - NUMERO 103

EDITORIALE 3
Michele Iurillo lascia la redazione di EAR

POSTA 6
Giorgio Signori discute su tutto con tutti nella sua consueta rubrica.

NEWS 10
Tutte le novità calde del momento. The Story So Far continua il viaggio a ritroso di Nicola Morocutti nella storia amighista. Space Station Diary, l'ennesima puntata di questa che sembra ormai una saga, Nicola Morocutti ci racconta le paure e i timori di uno sviluppatore amiga. Amiga Quest: continua la ricerca dell'oro amighista. Amiga Forever: emulare per sopravvivere.

GRAFICA 16
Una grande novità inaspettata e gratuita... La nuova versione di Imagine 5.15 ora anche per PPC ce la illustra Andrea Favini.

GRAFICA 19
Quello che sembra un "culebròn" è ormai alla fine. Termina con questo numero l'analisi di ImageFX 3 da parte di Maurizio Bonomi.

CD-ROM 23
Luca Danelon e Urban Muller duellano anche questo mese a colpi di CD-ROM. William Molducci ci parla di AmyResource 12 e di Aminet 29

GAMES PREVIEW 28
C'è molta carne al fuoco sulla griglia di Nicola Morocutti (sempre se lo lasciano cucinare in caserma). Il soldato Morocutti in missione per conto di EAR è andato a cercare tutti i nuovi giochi in sviluppo per Amiga. C'è anche il tempo per qualche sano trucco.

GAMES REVIEW 33
Nicola Morocutti ha messo le mani su: "The Killing Grounds", "Wolfstein 3D", "Starbirds", e la raccolta "Vulcanology".

INTERNET 38
Navigare la rete... ma con cosa? Bella domanda si è posto Giorgio Signori. La risposta? Leggetevi l'articolo!

INTERNET 41
Una nuova conquista del nostro Indiana Jones del sito perduto. Marco Milano ancora costantemente alla ricerca di Amiga nella grande rete.

DIDATTICA 44 - 47
Doppio appuntamento con Emanuele Benozzi. Nello spazio didattico di questo mese la seconda parte di "Amiga e Audio" ed un interessante trattato sulle collisioni con tanto di listato di Pong.

HARDWARE 51
Alessio Cappelli mette via da parte NetBSD per illustrarci il suo ultimo acquisto. Philips CDD3600 ovvero una gran bel pezzo di masterizzatore...

A PROPOSITO DI 53
Andrea Favini ci segnala qualche trucco per migliorare l'aspetto del nostro WB.

MUSICA 54
Marco Milano ha cercato un confronto tra quello che resta Bars&Pipes Pro e il gigante Cakewalk Professional... il vincitore..? Bars&Pipes...ovviamente.

A PROPOSITO DI 60
Una pillola di Giorgio Signori su come sfruttare al massimo due computer in uno grazie all'emulazione Mac e a qualche dritta sul TCP/IP.

UTILITY 63
Giorgio Signori ci parla dell'italianissimo STFax... C'è anche una offerta per i lettori per acquistarlo con 30 carte di sconto... cosa aspettate?

Portail futuro AMIGA nel tuo

nuova e moderna interfaccia grafica!

- workbench rinnovato
- migliorato sistema ad icone
- nuove "Prefs" a "Tools"
- moderna implementazione boopsi
- nuova GUI

subito in internet!

- stack TCP/IP integrato
- browser HTML
- posta elettronica e e-mail library

nuovo filesystem!

- supporto per HD >4GB

driver di stampa più veloce!

- supporto per le più moderne stampanti
- stampa in True-Color a 24bit

supporto CD ROM!

- compatibile con gli standard ISO9660, RockRidge, Joliet e Mac HFS
- audio CD-Player

Supporto per i processori PowerPC™!

- implementazione "hardware independent"
- sviluppo in completo "amiga-style"

Disponibile da

- agosto 1999

entra nella squadra Amiga!

Per informazioni sulle licenze Amiga per i vostri prodotti, contattare:

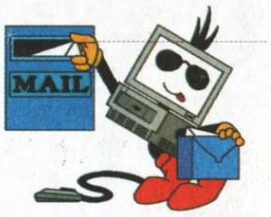
Amiga International, Inc.
Robert-Bosch-Str. 11B
63225 Langen, Germany
Phone +49 (0) 6103/5878-5
Fax +49 (0) 6103/5878-88
E-Mail ptysch@amiga.com
www.amiga.com

visita la homepage ufficiale di AmigaOS 3.5
su www.amiga.com

distribuito in italia da:
NonSoloSoft • 01194-15237 • nonsolosoft@diff.org
WG Computers • 0571-711512 • wg@sigea.it

la lista completa dei rivenditori Amiga
si trova on-line su www.amiga.com

Amiga e il logo Amiga sono marchi registrati di Amiga Development LLC.



La Post@ dei Lettori

a cura di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Decadentismo Amighista?

Cara redazione di EAR, vi scrivo per complimentarmi per la forza e l'entusiasmo che mettete nel pubblicare ancora una rivista per AMIGA riuscendo a trovare ogni volta degli argomenti e delle notizie sempre interessanti. Tutto sommato la decadenza del nostro beneamato computer sappiamo che è dovuta a quella gente che per anni ha tenuto nel cassetto questa tecnologia piuttosto che promuoverla e guadagnarci anziché perderci, quindi per incapacità gestionali ci vediamo a dover sentire che la tecnologia di AMIGA è niente in confronto a quella su cui si basano i PC "Wintel" e per questo costretti a pensare di dover un giorno essere costretti a chiudere baracca. Io non lo credo affatto e se le PowerPC sono un esempio di rinascita di AMIGA, allora ragazzi ancora non è finita, quindi niente paura per un futuro giornalistico e redazionale incerto. Forza, siamo con voi! Allora cosa dovrei dire io che posseggo da 6 anni un Amiga 1200 con 030+882+18Mb, monitor C=1960, hard disk da 540Mb, lettore CD 2x e sono senza una scheda grafica? Io mi ci sono "fatto le ossa" con questa macchina e sono ancora a questa configurazione, più che per una questione di affetto, perché trovo in esso e in tutto quello che lo circonda quella semplicità dell'informatica che è vera essenza della potenza di un computer (secondo me). Io non abbandonerò mai l'Amiga, non fatelo nemmeno voi, vi prego! Avrei anche delle cose da chiedervi, si tratta di:

1)Con i browser AWeb 3.2, Voyager 2.95 e IBrowse 1.22 come è possibile riprendere il download di un file dopo che è caduta la linea? Cioè esiste una funzione tipo quella di AmFTP che mi permetta di riprendere il download del file solo dal punto in cui questo era arrivato e non dall'inizio?

2)Quali sono i costi telefonici effettivi di un collegamento Internet con un Provider locale? Cioè quando costa realmente "navigare" avendo un abbonamento con un provider che sia nella mia stessa città?

3)Posso usare il monitor 1960 Commodore su di un PC ?

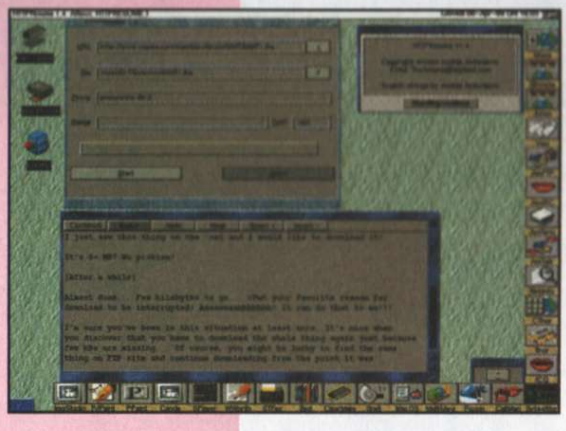
4)Posso montare un hard disk IDE UDMA per PC sull'Amiga 1200 ?

Grazie per l'attenzione ed ancora complimenti.

Alex Sodano

Indubbiamente il gap tecnologico del mondo informatico è marcato nel mondo Amiga. Ma solo entro certi limiti, perché alla fin fine abbiamo potenza, standard e tutto quello di cui abbiamo bisogno. Ma se ancora oggi la tecnologia di anni e anni fa riesce ad essere paragonabile con quella attuale, ci deve essere un motivo. Il Workbench, con tutti i suoi anni ed i suoi acciacchi, riesce ancora a dimostrare quanto sia possibile fare con un processore 680x0. Se per quanto iguarda la potenza pura siamo sotto di parecchi gradini anche se abbiamo il PowerPC, (almeno finché non usciranno le schede G3/G4) l'Amiga dimostra che non servono i MIPS per avere un ambiente operativo efficiente, graficamente appagante (grazie alle schede grafiche e a tutte le patch che abbiamo imparato ad usare in tutti questi anni) e incredibilmente attuale se paragonato alla "concorrenza". Noi siamo fiduciosi. Proprio in questi giorni dagli Stati Uniti sono giunte le prime dichiarazioni di Amiga Inc. Hanno cominciato ad assumere nuovo personale, soprattutto nel ramo dello sviluppo (cercano molte persone, e le cercano brave). Jim Von Holle, per anni l'"uomo anti-Microsoft", è salito in carica per il marketing, e il nuovo presidente Collas ha già fatto le prime dichiarazioni per il futuro. Le speranze ci sono tutte. Ma intanto noi continuiamo ad usare quei computer che per anni ci hanno accompagnato tra mille

IdeFix, uno dei migliori software per gestire periferiche IDE.



HTTPResume: in molti casi si rivela utilissimo.

(false) promesse. Ricordo che ancora ai tempi della Commodore si diceva "prendo il 1200 o aspetto le nuove macchine"? Poi la stessa cosa durante il disastro Escom (compro il 1200 o aspetto i nuovi Amiga?). E così via. E intanto siamo ancora qui, a riproporci le stesse domande ma con i 1200 trasformati in delle HAL9000 e dei 4000 che ormai di Commodore hanno solo il mouse (e magari nemmeno quello). In ogni caso, come non è stato il fallimento di Commodore ed Escom, così non saranno i piani a lungo termine di Gateway ad impedirci di usare queste macchine che continuano a regalare emozioni ai loro affezionati padroni.

In&Out, la nostra rubrica su CD-Rom di compro&vendo, la vedremo sul nostro sito Web?

1)Direttamente dal browser non è possibile, anche se per AWeb dovrebbe essere disponibile (o lo sarà tra poco) un plugin apposito. Il "resume" è possibile comunque solo per i siti basati su server che lo supportano direttamente. La migliore soluzione è HTTPResume, un programma che serve proprio a questo, disponibile su Aminet e sui nostri EAR CD.
2)Non è proprio EAR il luogo giusto per parlare di costi telefonici, ma vista la richiesta dei lettori, facciamo un'eccezione. Nella fascia oraria ridotta c'è uno scatto (150 lire iva compresa) ogni 6,40 secondi. Vuol dire che 13 minuti e 20 secondi costano 300 lire, 20 minuti 450 lire. Un'ora arriva a costare 1350 lire. Attivando ivece la formula "urbana", si può ottenere uno sconto del 50% dopo il primo scatto. Il che vuol dire che la prima ora di collegamento costa 750 lire, le successive 600 lire all'ora.
4)Si, anche se le prestazioni saranno tutt'altro che ottimali.
5)Idem, ma anche in questo caso, a meno che tu non abbia un controller avanzato (come il Power Flyer) le prestazioni non saranno adeguate all'hard disk.

Ancora sui tower

Ciao Giorgio, se mi compro un tower Infinitiv 2 della Micronik dove posso alloggiare il cdrom SCSI? Qual'è per te il miglior tower in circolazione per il 1200?

Daniele Mastrangeli

Il tower Micronik Infinitiv-2 ha un alloggiamento per il CD-Rom come tutti i tower, nel quale potrai montare il CD senza problemi. Se hai una BlizzardPPC potrebbe rendersi necessaria una modifica dei cavi (o l'acquisto di un adattatore). Il miglior tower non esiste, dipende dalle tue esigenze. Se non hai particolari necessità, il Micronik va benissimo, anche se può montare solo due unità da 5"1/4 (come i CD-Rom) e solo una per dischi. Se invece ti piace aggiungere masterizzatori, Zip interni etc.. ti conviene o un Ateo (che ospita 3 baie). Se poi hai grosse esigenze di espansione poi ripiegare sul primo Infinitiv, al quale puoi aggiungere nuovi moduli in funzione delle tue necessità. Come completezza, il Power Tower la fa da padrone, come estetica vince il Micronik 2. L'Ateo invece è molto affidabile, e ben fatto (lo uso da oltre un anno con soddisfazione).

AAA Consigli cercasi

Caro Giorgio, sono un neo utente Amiga, e seguo EAR da quando ho iniziato a interessermi a questo computer. Ti faccio i miei complimenti per i tuoi articoli (non sono sviolinature) che trovo molto ben fatti ed è forse grazie a loro che mi rivolgo a te per qualche consiglio sull'Amiga. Anch'io come te ho un A1200 (fantastico) che ho cercato di espandere più che ho potuto. Prima towerizzandolo (PowerTower) e poi mettedogli vicino un po' di hardware pompato. Ti elenco la mia configurazione per farti capire come è piazzato il "piccolo" 1200: Blizzard1260 con modulo SCSI, 48mb di ram, CD-Rom Pioneer 32x SCSI, drive HD, HD IDE 1,7Gb, HD SCSI 2,1Gb, Zip IDE, Zorro II Micronik, PicassoIV con modulo Paloma. Ho acquistato poi la Vlab motion con la Toccata (spesa tremenda) e qui sono cominciata le grane. Perché montate singolarmente le schede funzionano, montate insieme mi provocano un blocco del computer. Dopo migliaia di tentativi sono sicuro al 99,99% che il problema stia nello ZorroII. Pensavo di comprare la scheda ZorroIII, ma mi dicono che gli zorroIII per 1200 non funzionano bene o che la vlab non è perfettamente compatibile col 1200. Come avrai capito non so più che pesci prendere, anche perché confesso che a cambiare computer mi si spezza il cuore, ci sono veramente affezionato. D'altro canto la VLab è eccezionale e con quello che mi è costata mi dispiace un po' sbatterla via, infine il 4000 mi tenta perché pare sia la macchina più compatibile ed espandibile. Detto questo ti ho messo al corrente della mia situazione e spero che tu mi possa dare un consiglio che mi indichi la via migliore. Soprattutto per quanto riguardo lo zorro III del 1200.....ne vale la pena? Ti ringrazio anticipatamente per il tempo che mi potrai dedicare.

Fabrizio Zarola
(fabrizio.zarola@acqui.alpcom.it)

La tua configurazione è davvero niente male per essere un "neo utente Amiga"! Le espansioni ZorroII per 1200, pur se non costose come un tempo, soffrono di molti problemi di compatibilità. Anzi, mi stupisco di come tu sia riuscito ad installare una tale quantità di schede riscontrando problemi solo adesso! Visto che hai una 1260 immagino che tu abbia già provveduto a far modificare la scheda ZorroII (se è di una revisione non recente) per non avere problemi, altrimenti rivolgiti al rivenditore per effettuarla. In assenza di questa modifica il sistema tende a diventare instabile. Se hai la necessità degli slot ZIII passa ad un 4000, le schede per 1200 con Zorro3 sono rare, costosissime e come le loro sorelle minori ZII tendono a dare problemi. Un 4000 usato con SuperBuster v11 può essere un valido acquisto, magari per affiancare e non sostituire il 1200.

Di tutto un po'

Gentile redazione di EAR, mi chiamo Stefano, ho 19 anni ed utilizzo il nostro stupendo computer da più di 5 anni. Seguo la rivista da quasi 3 anni e non posso che complimentarmi con tutti voi per la passione e la competenza che mettete nel vostro lavoro. Ho notato con molto rammarico che la rivista non viene più distribuita mensilmente. Sappiate che comunque qualsiasi sarà il futuro della rivista (abbonamento?) io vi seguirò sempre. Volevo approfittare di questa occasone

per darvi un paio di suggerimenti e per porgervi qualche domanda.
1)Ottima la rubrica di compro&vendo, perché non inserirla anche nel vostro sito internet?

2)Non potreste contattare Paolo Canali e dedicare ai suoi ottimi articoli tecnici uno spazio nella rivista?

3)É possibile inserire negli slot ISA del mio A4000 una scheda Soundblaster dei PC ed utilizzarne le sue funzioni?

4)Mi potreste dare alcune delucidazioni sul software Siamese RTG? Perché non viene distribuito in Italia?
5) Esiste un sistema per collegare 4 periferiche IDE nel mio A4000?

Riuscite a darmi una risposta, magari per email? Vi ringrazio anticipamente per il tempo dedicatomi e vi lascio il mio recapito nel caso possa rendermi utile in qualche modo a qualcuno di voi o a qualche amighista nella mia zona (nel caso pubblicatelo pure!).

Stefano Lodo
Via Mascherpa 71
27100 Pavia PV
slodo@telnetwork.it

Innanzitutto grazie per i complimenti. Se vuoi conoscere altri amighisti nella tua zona, come al solito ti indirizziamo verso l'Amiga Group Italia, che vanta sezioni praticamente in tutta Italia, passo subito a rispondere alle tue domante:

1)É una possibilità che valuteremo in un prossimo futuro, quando ristruttureremo completamente il sito. L'unico aspetto che potrebbe eliminare questa possibilità è che esistono già diversi servizi analoghi su Internet, per cui è una cosa che decideremo in futuro.

2)Ci abbiamo provato, purtroppo senza riuscire ad ottenere dal "Santo" la disponibilità a collaborare. Abbiamo tempo fa deciso di varare lo stesso una rubrica di posta tecnica perché alla fine ci siamo resi conto che le richieste di aiuto da parte dei lettori che ci pervenivano erano più che abbordabili dalla nostra redazione. Allo stato attuale il 100% delle lettere pervenute via e-mail ricevono una risposta in pochi giorni. Dopo diversi mesi possiamo confermare dal genere di domande pervenuteci che non è necessario essere dei "santi" per poter aiutare i lettori! Per gli articoli tecnici... bhe, ci stiamo attrezzando.

3)No, non è possibile. Al massimo si può col-

FRACTAL MINDS
di Marco Köhler
Via Principe Eugenio 23 - 00185 Roma
Tel/Fax 06 - 4457035
Hot-line: 0335-8217341

Visitate il nostro sito su Internet: www.fractalminds.it
email: info@fractalminds.it - technet@fractalminds.it
Notizie, download file, FAQ e .. molto altro!!

Versione 4.2 Pro CD — **Lit. 572**
Ultima release del pacchetto di modellazione e animazione 3D, che da questa versione viene rilasciata su Cd-Rom. Col programma principale vengono rilasciati i programmi: MagicLink, MainActor, CineView, CyberAmi, etc...

Versione 6.01 — **Lit. 170**
Ottenete stampe di alta qualità e a grande velocità col vostro Amiga. Oltre al programma principale sono presenti:
- **Il nuovo Graphic-Publisher**, col quale potrete aggiungere alle vostre immagini, anche del **testo** con effetti speciali!
- **Il nuovo TurboSpooler**, per stampe in background.
- **Il PhotoOptimizer** analizza l'immagine da stampare e ottimizza automaticamente tutti i parametri.
- **Codice ottimizzato per PowerPC**

TRUEMATCH

SCANQUIX

Versione 3.8 — **Lit. 176**
Dotate il vostro Amiga di uno scanner, con questo stupefacente programma! (Supporta **TUTTI** gli scanner delle marche **Epson, Hp, Paragon e ArtScan**)
Interfaccia per i principali pgm di grafica (AdPro, Image F/x, XiPaint, Photogenics, PPaint, DPaintV, etc...) e possibilità di esportare le immagini direttamente in **TurboPrint**!

MakeCD **Versione 3.1 TAO / DAO** — **Lit. 110 / 150**
Masterizzate i vostri CD con facilità! Supporta tutti i masterizzatori più diffusi (elenco completo sul sito WEB). Facile da usare e molto stabile.

A tutti gli acquirenti di merce per almeno lit.150.000, in omaggio Maxon Cinema 4D versione 2.1 PRO (68020 senza manuale)

LISTINO PREZZI *(per 1000 - Iva 20% inclusa)*

MAXON CINEMA 4D PRO Vers. 4.2 CD (Agg. da vers.3.1)	Lit. 176
MAXON CINEMA 4D PRO Vers. 4.2 CD (Agg. da vers.2.1)	Lit. 280
MAXON CINEMA FONT - WORLD - TREE	Lit. 88
CINEMA SUITE (FONT+WORLD+TREE)	Lit. 218
CINEMA GRAPHIC PLUS FULL (CINEMA 4.2 Full + SUITE)	Lit. 716
CINEMA GRAPHIC PLUS AGG. (CINEMA 4.2 Agg. + SUITE)	Lit. 338
MAGIC LINK (Convertitore di formati grafici 3D)	Lit. 89
AGG.TURBO PRINT 6.01 (da vers. 4.1)	Lit. 125
AGG.TURBO PRINT 6.01 (da vers. 5.02)	Lit. 90
MOTHER'S LITTLE HELPER per IMAGINE	Lit. 90
25 ENHANCER MACRO per LIGHTWAVE	Lit. 95
X-DVE Versione 2.6	Lit. 360
POWER TITLER	Lit. 152

CD-ROM DISPONIBILI

AMYRESOURCE Voll. Da 0 a 7	Lit. 24/28
ERIC SCHWARZ CD	Lit. 51

HARDWARE

TowerHawk RBM per Amiga 1200 e 4000 (con alimentatore, adattatore tastiera e scheda figlia)	Lit. 880/780
TOPOLINO (interfaccia per Mouse PC)	Lit. 60
2SWITCH (Interruttore elettronico attivo, che permette la condivisione di Mouse, Tastiera e Monitor tra un PC e un Amiga)	Lit. 290
TELMEX EASY CD-ROM 12X su PCMCIA per A1200	Lit. 440
Scanner Epson GT 8500 SCSI + ScanQuix3	Lit. 1.170
Cavo parallelo per Scanner Amiga	Lit. 50

legare una Wavetable per PC (non sugli slot ISA però) per sfruttarne le capacità MIDI, ma è un "hack" solo per i più esperti.

4)La Siamese System attualmente vanta diversi prodotti interessanti, tra questi un avveniristico case per Linux Box capace di contenere 8 motherboard, oltre al loro prodotto di punta amighista, il Siamese vero e proprio. Evidentemente la richiesta di tali prodotti dall'Italia non è sufficientemente alta da giustificare un importatore ufficiale, per cui bisogna sempre rivolgersi alla Blittersoft. La nuova versione del Siamese, in versione PCI, è alle porte e vedrà la luce a breve. Le versioni attuali hanno il vantaggio di poter reindirizzare il display video sul PC, sfruttando le schede grafiche montate su quest'ultimo, ed addirittura con la possibilità di far girare in finestra il Workbench.

5)Certo, basta acquistare uno dei tanti adattatori IDE disponibili, per trovarlo basta rivolgersi ad uno dei nostri inserzionisti. La maggior parte di questi adattatori viene venduto con la versione registrata di IDEFix, il software necessario al questi adattatori per funzionare correttamente.

Posta in breve

Cominciamo la nostra rassegna della posta in breve con un'altra lettera di Daniele Mastrangeli che ci chiede se esistono dei prodotti analoghi al TurboPascal per PC. La migliore soluzione è il software commerciale HiSoft Pascal, oppure il Maxon Pascal (puoi ancora trovarli con un po' di fortuna). In alternativa, Aminet ha una discreta quantità di compilatori Pascal, provali e vedi se soddisfano le tue esigenze. Gaspare Giannoso ci pone il suo dilemma: passare al PC o acquistare una PPC. A settembre anziché comprare un PC che ti farebbe divertire per pochi mesi per poi "abbandonarti" nella sua obsolescenza, prendi una bella CyberStormPPC con G4, e vedrai che non te ne pentirai. Marco Titonel ci chiede se è meglio comprare un masterizzatore IDE o uno SCSI da montare sulla BlizzardPPC. Senza dubbio SCSI! Costano un po' di più ma sono sensibilmente più veloci. Per finire, ringraziamo Filippo Sartori per i complimenti che ci ha inviato per e-mail.

AG-Computer SAS

DISTRIBUTORE AMIGA UNICO PER LA SICILIA

Tel. (0922) 21954 - Fax 27805

Via Plebis Rea, 25 a/b - AGRIGENTO

http://www.mediatel.it/az_ass/agcomp/agcomp.htm

E-MAIL: agcomp@mediatel.it

AMIGA 1200 + software in bundle 720.000

AMIGA 1200 Tower ..... telefonare

SCHEDE ACCELERATRICI

CYBERSTORM II x AMIGA 4000 CPU 68060 50 Mhz..... 1.000.000
BLIZZARD 2040 x AMIGA 2000 CPU 68040 25 Mhz 600.000
SCSI x BLIZZARD - SCSI x CYBERSTORM 150.000

SCHEDE VIDEO

CYBERVISION 64-3D (4Mb Ram)..... 370.000
SCANDOUBLER x Cybervision 64-3D 150.000
GRAFFITI acceleratore grafico Amiga..... 150.000

PROGRAMMI AMIGA

PC-TASK 4.3 (Emulatore MS-DOS x AMIGA) 120.000
PC X EMULATORE (Emul. MS-DOS) 120.000
FUSION emulatore Macintosh x Amiga 130.000
GOLMANAGER (Totogol - stampa su schedine)..... 69.000
MAXXON CINEMA 4D pro..... 490.000
TURBO PRINT 6.0 italiano 150.000
SCAN QUIX 3.8 italiano 175.000
CD AMYRESOURCE..... 28.000

POWER UP per tutti!!

BLIZZARD POWER PC 603e 175 Mhz (per 68030/50) 720.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.00.000
BLIZZARD POWER PC 603e 175 Mhz con CPU 68030/50 ..... 870.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68040/25..... 1.130.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68040/40..... 1.210.000
BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68060/50..... 1.640.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.280.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.430.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.650.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68040/25..... 1.370.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68040/40..... 1.440.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68060/50..... 1.880.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68040/25..... 1.540.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68040/40..... 1.630.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68060/50..... 2.050.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68040/25..... 1.780.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68040/40..... 1.840.000
CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68060/50..... 2.270.000

HARD DISK FUJITSU
3 ANNI DI GARANZIA
1,6 GB - £.340.000
2,6 GB - £.399.000
4,3 GB - £.460.000

ALTRO HARDWARE

CASABLANCA HD 9,0 Gb - Mont. Video non lin. .. 7.675.000
MICRONIK PLUS Genlock professionale 720.000
JOMEGA ZIP - SCSI con cartuccia..... 390.000
INFINITIV TOWER x Amiga 1200..... 320.000
ADATTATORE TASTIERA PC x AMIGA 1200 .....100.000
INTERF. DUAL HD+CD ROM x AMIGA 1200 ..... 40.000
MIDI INTERFACCIA + 2 CAVI 70.000
CAVO PER HD interno da 3" e 1/2..... 25.000
DRIVE INTERNO PER AMIGA 500/600/1200 ..... 90.000
DRIVE INTERNO HD PER AMIGA 1200/4000 ..... 180.000
ALIMENTATORE PER AMIGA 500/600/1200 ..... 85.000
ALIMENTATORE potenziato 200W x 500/600/1200 .. 100.000
ROM 3.1 x AMIGA 150.000
MODEM/FAX 33.600 + SOFTWARE 225.000

I PREZZI SONO IVA INCLUSA E POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

grafica by StudioMedia - agrigento

Novità dal mondo Amiga

a cura di ***Nicola Morocutti, Maurizio Bonomi*** *e* ***Giorgio Signori***

Novità per l'ottima scheda di rete Netax1200 prodotta dall'italianissima S-Cube e recensita su numero 102 di EAR. La ditta tedesca "pigliatutto" Haage& Partner si è accaparrata l'esclusiva per la distribuzione mondiale. In Italia le schede restano disponibili in Italia presso Technostar e WG Computers. Inoltre la nuova revisione delle schede risolve definitivamente il problema del reset della porta PCMCIA mediante una soluzione molto intelligente, con un socket che si monta sul chip Gayle del 1200. [G.S.]

www.haage-partner.de

Il potente generatore di effetti WildFire può da oggi essere interfacciato al noto software "Movieshop" della Macrosystem attraverso un nuovo modulo. Attraverso questo modulo è possibile utilizzare gli effetti speciali di WildFire direttamente all'interno del popolare programma di video/animazione. Il funzionamento è analogo agli altri moduli di MovieShop e allarga senza dubbio le possibilità di utilizzo di WildFire. Unico neo, il modulo è shareware e va ordinato in Germania (da Oberland o direttamente dall'autore) al prezzo di 40DM. [G.S.]

Cambio di indirizzo web per la neonata società di distribuzione di software ed hardware Amiga **Tecnostar**. Il nuovo sito wer è situato all'indirizzo:

www.tecnostar.com

Lo sviluppo dei sistemi operativi Unix-like sembra non trovare sosta: nella mailing-list dedicata a NetBSD è stata annunciata ufficialmente la release 1.4, con il seguente piano di sviluppo e rilascio:
1 Aprile: Inizio della compilazione della distribuzione di NetBSD 1.4/ALPHA, che dovrebbe essere resa presso ftp: //ftp.netbsd.org/pub/NetBSD/NetBSD-1.4_ALPHA/ entro qualche giorno a seconda delle architetture hardware. Anche la versione NetBSD-current verrà modificata a partire dalla versione 1.4.
16 Aprile: Inizio della distribuzione di NetBSD 1.4/BETA, che sarà disponibile anch'essa man mano a seconda delle piattaforme.
30 Aprile: Chiusura del codice: da questo momento saranno apportate soltanto modifiche critiche.
12 Maggio: Rilascio della versione 1.4 ufficiale: NetBSD 1.4 sarà disponibile per tutte le piattaforme supportate all'indirizzo ftp://ftp.netbsd.org/pub/NetBSD/NetBSD-1.4/ e pochi giorni dopo presso tutti i mirror.
16 Maggio: Inizio dello sviluppo di NetBSD-current a partire dalla versione 1.4
É già disponibile una prima distribuzione di NetBSD 1.4/APLHA per Amiga, che non contiene però le parti relative alla sicurezza e all'X11. É stata già testata sulle seguenti configurazioni:
- DraCo, 32+16+16 (== 64)MB di RAM, 68060/50 CPU, Altais graphics
- A3000, 16+2*32 (==80) MB di RAM, 68040/25 CPU, CV64/3d graphics
- A3000, 16+2*32 (==80) MB di RAM, 68040/25 CPU, A2410 text console

Un problema è già stato scovato, riguarda la gestione dell'ftp e si sta lavorando per risolverlo.
Presto, inoltre, sarà resa disponibile una nuova ALPHA e chiunque abbia la possibilità di entrare in possesso delle distribuzioni è invitato a farlo, ad installare il sistema e a fare del betatesting, relazionando bachi e suggerimenti alla NeBSD Foundation, http://www.NetBSD.org. Ovviamente trovete pubblicato sui nostri CD quanto più materiale ci sarà possibile inserire. [A.C.]

Lo sviluppo di nuove schede basate sui processori PPC G3 e G4 pare non avere freni. Dopo l'annuncio da parte di Phase 5, di cui vi avevamo già parlato lo scorso numero, di schede G3 e G4 per A1200 **Blizzard G3 e G4** e per A3/4000 **Cyberstorm G3 e G4** si affacciano altre società in questo inaspettatamente florido mercato. Escludendo Escena che sta portando avanti il proprio progetto da ormai un buon periodo di tempo e che dovrebbe avere qualcosa di pronto a breve, interessanti dichiarazioni sono giunte da Metabox (che noi conoscevamo come PIOS!) che si è detta pronta a portare la sua linea di schede G3 per Mac su Amiga con caratteristiche più o meno simili a quelle di Phase 5. Saranno schede per A1200 o A2/3/4000 con processori G3 da 333Mhz o 400Mhz, porta USB, connettore PCI, socket per SDRAM e flashrom. Si chiameranno AMIJoe e avranno prezzi a partire dagli 899 Euro. La disponibilità è prevista per il terzo quarto del '99. Anche la ACT, famosa ai tempi delle prime schede acceleratrici, con i suoi modelli Apollo, ha deciso, in collaborazione con Haage&Partner e Titan Computer di realizzare una scheda G3 chiamata **Twister G3/G4**. Il progetto appare molto interessante ed articolato visto che ci saranno diversi moduli a disposizione. Le caratteristiche salienti della scheda sono G4/G4 da 300 a 450Mhz, 2 slot PCI, 2 socket per SDRAM, 512Kb di cache di secondo livello, 2Mb di Flash Rom per l'alloggiamento di Warp OS e dell'amulatore 68k di H&P. Il prezzo previsto per il modello a 300Mhz è di 1100 Marchi quindi relativamente contenuto. I primi moduli aggiuntivi annunciati sono una scheda video chiamata **Twister Vision** che includerà un processore Riva TNT2, 8Mb di SG Ram upgradabili a 16 e un pass-trough per il segnale video AGA in modo da evitare l'uso di switcher esterni o di due monitor, il tutto a 349 Marchi. Ultimo modulo annunciato è il **Twister SCSI** un controller UWSCSI con supporto DVD venduto a 249 Marchi. Il tutto dovrebbe essere disponibile per fine anno. Restano sempre in ballo anche le schede promesse da Power Computing, delle misteriose **Viper PPC** di cui però non si sa ancora molto.

www.phase5.de
www.joecard.com
www.TitanComputer.de

In un recente comunicato **Jim Collas** Presidente di Amiga, ha fatto il punto della situazione attuale e futura segnalando i prossimi traguardi. Da segnalare l'uscita ormai imminente di Amiga OS 3.5 confermato per Agosto, riguardo al quale Collas si scusa per l'operato dei suoi predecessori che l'avevano posticipato troppo a lungo. Confermate invece per fine anno varie uscite con novembre che dovrebbe

vedere la presentazione dei primi sistemi 5.0Dev quindi dedicati agli sviluppatori ai quali saranno presentati durante Computer 99 a Colonia e al Comdex. Per il periodo natalizio potrebbero già vedere la luce i primi 5.0Prod cioè i modelli finiti in forme ancora da definire (console, computer o altro).

www.amiga.com

Per tutti i fortunati possessori di palmari Psion Serie 5 è sempre mancata un'utility che permettesse di collegarli ad Amiga, come accadeva per i modelli precedenti. Questa lacuna è ora finalmente colmata con l'uscita di **S5-Trans** una piccola ma efficiente utility che permette di copiare file da e verso il piccolo palmare e di avere altre utili funzioni.

www.acc.umu.se/~gecko/s5trans.html

Amiga è alla ricerca di beta testers per il nuovo OS3.5. É semplicemente sufficiente compilare un form on-line sul sito di Amiga Int. per segnalarsi, specificando ovviamente quale sistema si possiede. Verrà scelto il campione più veriegato e significativo di utenza Amiga per cominciare poco prima dell'estate il lavoro sulle prime versioni del nuovo ed attesissimo OS.

www.amiga.de

A molti sembrerà impossibile ma molti grattacapi per il **Sega Dreamcast** stanno arrivando dalla società amighista Escena. Pare infatti che per il lancio in europa della loro console i giapponesi della Sega saranno costretti a cambiarne il logo a spirale ritenuto troppo simile a quello, già da tempo registrato, della Escena. La notizia è già circolata su molti giornali tedeschi ed inglesi, un po' di pubblicità indotta alla ditta di schede G3 per Amiga non fa mai male...

www.escena.de

Doverosa menzione ad una interessante intervista rintracciabile sulla rivista on-line italiana **AmiWorld on-line** che ha incontrato Hal Greenlee, ex dipendente della NASA, che ci parla dell'utilizzo di Amiga nelle missioni Shuttle e mostra molte foto dei laboratori di controllo piene di Amiga all'opera. Interessante!

http://amiga.eden.it

The story so far

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Continuiamo la nostra monografia sulla "vita" di Amiga e sulle tappe fondamentali della sua storia.

1990/91

Si stava aprendo un nuovo decenniio, quello che avrebbe visto il definitivo consacrarsi di Amiga come migliore computer e che ne avrebbe anche visto il crollo, spinto nel baratro dalla mano criminale degli ex-manager Commodore. Ma non precorriamo i tempi e concentriamoci nel biennio in questione. All'inizio del nuovo anno usciva finalmente Amiga 3000. Il nuovo membro della famiglia aveva caratteristiche veramente uniche: nuovo Workbench 2.0 che abbandonava i mitici blu e arancio per introdurre il look grigio azzurro dei nuovi sistemi, potente processore 68030 che sostituiva il vecchio 68000, controller SCSI, scan doubler interno per collegare tutti i monitor SVGA. Era un vero gioiello, il primo home computer a 32 bit della storia che, ancora oggi, è considerato uno tra i migliori parti degli ingegneri Commodore. Esce la prima versione dell'AMOS della allora Mandarin Software (solo in seguito diventata Europress), storico programma che segnerà il futuro di Amiga anche come computer ideale per la creazione di giochi e programmi amatoriali, è subito un grande successo. Altra grande pietra miliare arriva nel 1990 è il Video Toaster, basato su un Amiga 2000 il Toaster rivoluziona il panorama della produzione video negli Stati Uniti dando una potenza incredibile ad un prezzo ridicolo se comparato con le altre offerte esistenti. É, anche in questo caso, un successo incredibile, anche se è sempre rimasto il rammarico per l'assenza di una versione PAL per il mercato europeo. Il nuovo anno si apre con il lancio di una di quelle macchine che entreranno nella storia come storici flop della Commodore: il CDTV. Il Commodore Dinamic Total Vision doveva, nelle intenzioni degli sviluppatori, rivoluzionare il mondo dell'informatica entrando, come normale elettrodomestico, nelle case di milioni di persone. Purtroppo molti furono gli errori di progettazione visto che era ninet'altro che un A500 con un lettore CD 1x ed 1Mb di Ram e soprattutto di marketing visto che veniva proposto a più di un milione senza avere alcuna killer application al momento del lancio e pochissimi titoli disponibili. Si rivelò in breve tempo un colossale buco nell'acqua e la Commodore, con i magazzini pieni di pezzi invenduti, interruppe bruscamente la produzione ricavandone sonore perdite. Sempre nel 1991 uscì anche l'A570 il primo lettore CD ufficiale per Amiga 500. Si collegava alla porta di espansione a lato e permetteve di aggiungere anche memoria fast. Usava il caddy, come il CDTV, e fu un discreto buco nell'acqua visto che mancavano giochi e titoli multimediali che spingessero a spendere soldi per l'acquisto. Il 1991 fu un anno particolarmente buio per la Commodore che ne uscì con le ossa rotte, intanto però il successo di Amiga era sempre crescente e molte novità aspettavano gli utenti nell'anno successivo.

1992

L'anno si aprì con una novità che lasciò un po' tutti interdetti: l'Amiga 500 era fuori produzione! Per un breve periodo di tempo si trovavano solo A500 Plus sistemi molto incompatibili con il software esistente con 1Mb di chip e OS 2.04. Erano gli ultimi fondi di magazzino ultimati i quali si diede il benvenuto ad una machina su cui si vociferava da tempo, l'Amiga 600. Il nuovo computer della serie Amiga aveva caratteristiche interessanti come l'estrema compattezza visto che era stato privato del tastierino numerico, la porta PCMCIA, il controller IDE interno, 1Mb di chip e OS 2.04. Inizialmente venduto a circa 800.000 lire fu un discreto successo attirando molti nuovi utenti per le allettanti offerte comprendenti giochi e programmi gratis. Dopo tre mesi però il prezzo crollò sotto le seicento mila lire lasciando nel disgusto i precedenti acquirenti e spingendo molti altri nuovi utenti all'acquisto oltre che una serie di sprovveduti utenti A500 all'upgrade. I tempi comunque cominciavano ad essere maturi per un radicale cambiamento del chipset. Purtroppo ormai i PC con VGA stavano guadagnando terreno e l'uscita del 600 con il chipset ECS sostanzialmente identico al precedente con solo risoluzioni più elevate aveva deluso molte aspettative. L'anno successivo sarebbe nato il chipset AGA, ma di questo parleremo il prossimo numero.

Pare che Martin Blom, famoso autore di AHI, abbia deciso di abbandonare il mondo informatico per dedicarsi ad una promettente carriera musicale. A lui tutti i nostri migliori auguri e la grande riconoscenza per averci regalato AHI. Lo sviluppo di questo sistema sarà probabilmente continuato con le prossime revisioni di Amiga OS.

martin@blom.org

Darek Lsle di Amiga Inc. ha partecipato in questi giorni ad una nuova conferenza su IRC rivelando dettagli circa una nuova azienda partner di Amiga Int. nello sviluppo dei nuovi Amiga. Si tratta della **Pentagram** e non è il tanto atteso partner hardware ma un'azienda che si occupa di design industriale. Sarà suo il compito di disegnare i cinque case totalmente diversi in cui saranno alloggiati i primi Amiga. Vedendo le loro precedenti realizzazioni tramite il loro sito pare che anche in questo caso siamo in buone mani. La mossa di affidari ad un'azienda esperta nel design è comunque molto importante, i nuovi Amiga saranno quindi differenti dagli squallidi cloni PC e presumibilmente cercheranno di diventare anche elemento di arredamento hi-tech come i fortunatissimi iMac.

www.pentagram.com

Sono state anche rese pubbliche le prime immagini degli ampi uffici di San Diego recentemente aperti da Amiga. Il tutto è ancora in allestimento ma fa presumere che ci sarà un gran numero di persone a popolare quelle stanze. E infatti sono già cominciate le prime assunzioni nei posti strategici. La struttura di Amiga (che ricordo è il nuovo nome della società dopo la fusione di Amiga Inc e Amiga International) comincia a delinearsi e la direzione di Jim Collas ha portato il pochissimi mesi a grandi passi avanti.

www.amiga.com

Una interessante notizia ufficiosa sta circolando per la Rete. Pare che **Corel** sia una delle aziende partner di Amiga nello sviluppo software e che sarebbe intenzionata a convertire tutto il suo catalogo di prodotti sul nuovo Amiga NG!

www.corel.com

Space Station 3000 Diary

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Continua il diario di Stuart Walker dei Digital Images. Ormai Space Station 3000 è alle porte e probabilmente dovrebbe già essere disponibile quando leggerete queste righe. Intanto tuffiamoci nella lettura di quello che ha da racontarci Stuart questo mese.

Il Diario

Questo sarà l'ultimo diario che vedrete riguardo a Space Station 3000, visto che il gioco è ormai praticamente finito! Gli ultimi mesi sono stati decisamente i più eccitanti nel corso dello sviluppo di Space Station 3000. Abbiamo visto la creazione di un set grafico totalmente nuovo e riprogettato, che appare ora assolutamente meraviglioso! Oltretutto abbiamo ottenuto in licenza il motore grafico di Genetic Species dai Marble Eyes Development! Ci sono molti aspetti di Space Station 3000 che differiscono da qualsiasi gioco già esistente su Amiga.Prima di tutto abbiamo scritto un installer custom che presenta finalmente una GUI piacevole da vedere unita ad un processo di installazione veramente facile. L'installer controllerà approfonditamente vari aspetti del vostro hard disk prima di procedere all'installazione, come lo spazio disponibile, e solo in un secondo momento procederà con la copia. Tutte le icone del CD saranno ben disegnate, allineate ed ordinate, un piccolo particolare che però non è curato nella maggior parte dei giochi Amiga, giusto per farvi capire la cura che stiamo riponendo nella realizzazione. Il gioco includerà anche una splendida e spettacolare introduzione animata che durerà ben 2 minuti e 20 secondi! L'equipaggio avrà anche un sistema di intelligenza artificiale in modo da comportarsi più da persone reali che da automi che eseguono meccanicamente i nostri ordini. Per esempio se avrete un membro del vostro equipaggio che adora l'azione e voi lo relegherete ad impieghi sedentari costui potrebbe rubarvi una navicella e partire alla ricerca di avventure! Cosa fareste in questa evenienza? Lo punireste? Lo predonereste? Starà a voi decidere se ucciderlo o lasciare impunite la sua marachella o tutte le possibili variazioni tra questi due estremi. Ogni azione ha effetti diversi comunque. Se lo lasciate scappare, potrebbe ritornare dopo pochi anni per distruggervi. Se lo punite potrebbe decidere di aver imparato la lezione o potrebbe complottare ai vostri danni per uccidervi! Se lo uccidete potreste attirare l'attenzione della polizia. Potreste riacciuffarlo e perdonarlo, ma questo individuo potrebbe decidere nuovamente di fuggire all'avventura con una delle vostre preziose navi. Il motore di Genetic Species sarà utilizzato durante gli abbordaggi alle navi spaziali nemiche o alle stazioni con uno stile alla Doom. Se abbordate una nave nemica, il vostro obiettivo sarà semplicemente di distruggere l'equipaggio. Se abbordate invece una stazione il lavoro sarà più complesso con impegnative sezioni di pianifica delle nostre azioni e son l'utilizzo di bombe e mine per proteggere i nostri avanzamenti. Le missioni saranno assegnate in maniera variabile durante il gioco a seconda del comportamento del giocatore. Queste missioni spaziano dalla distruzione di navi nemiche all'esplorazione di nuovi pianeti passando per l'attacco alle basi nemiche. Al momento stiamo aggiungendo gli ultimi tocchi al gioco. Space Station 3000 sarà probabilmente nei negozi da Aprile (quindi dovrebbe già essere uscito quando leggerete queste righe Ndr). Se volete prenotare il gioco rivolgetevi al distributore internazionale:
www.blittersoft.com
o, via telefono: *+44 (0)1908 261466*

http://www.digital-images.demon.co.uk

Conclusioni

Ringraziamo ancora Stuart per l'interessante diario. COntiamo di recensire presto SS3000 che, oltretutto, sarà anche in italiano con traduzione a cura del sottoscritto. Appuntamento il prossimo mese con il diario di Wipeout 2097...

NewTek sta raccogliendo tramite il proprio sito Internet le votazioni per decidere quante persone sarebbero interessate al porting di **Lightwave 6** sotto Amiga NG. La risposta del pubblico è stata assolutamente esaltante tanto che pare che la decisione sia ormai presa. Altro centro per il nuovo Amiga che, prima ancora di nascere, ha già i primi preziosi alleati.

www.newteqniques.com

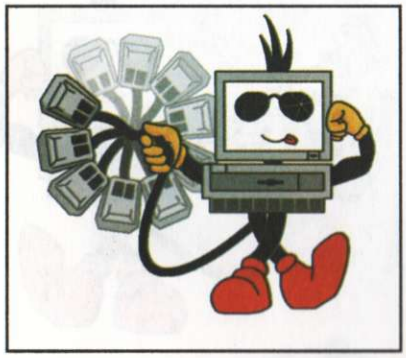
Pare che si stia finalmente muovendo qualcosa sui tanto attesi moduli PPC di Fusion e PCx. La BLittersoft, distributrice di entrambi i prodotti, ha indetto un referendum per sondare quante persone sarebbero interessate all'acquisto di tali programmi. Al momento non possiamo ancora sapere il risultato quindi vi invitiamo a far sentire la vostra voce.

www.blittersoft.com

Ormai le news erano irrimediabilmente chiuse ma c'era ancora qualcosa di interessante da segnalarvi. Ciè giunto in redazione infatti un piccolo pacchetto contenente il disco di **Spectrum G Magazine** numero 0. É una rivista in formato amigaguide dedicata interamente all'emulazione Spectrum su Amiga, e presenta articoli, notizie, curiosità, consigli e trucchi su questo interessante mondo legato a questi storici computer degli anni '80. Il tutto è stato realizzato da Simone Zannotti, Roberto Prost e Mauro Pau che comunque cercano collaboratori per i prossimi numeri. [N.M.]

Simone Zannotti
via Tiepolo, 1
09121 Cagliari

e-mail: simone.z@sarah.eva.it



Amiga Quest

*di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)*

Legenda: V.D.= vendita diretta; V.C.= vendita per corrispondenza; R.= riparazioni.

Nome	Telefono	Città	Via	Tipo
AG Computer	0922/21954	Agrigento	Plebis Rea,25a/b	VC
Alacran	070/287238	Cagliari	R	
Alpha Computers	011/4557973	Venaria (TO)		R
Aminix	0338/2744208	Lodi	Bergognone,32	R
Amiga Virtual Shop	011/3853400	Torino	C.so Trapani,51/A	VC
Blu Point	0331/844790	Tradate (VA)	Cavour,57	VD VC
ClassX	0587/749206	Montecavoli(PI)	Francesca,463	VD VC
Computeam	091/6817000	Palermo		R
Computer Magic Center	051/379128	Bologna	Ferrarese,179	VC
Computer Service	081/7879102	Napoli	Centro dir. G1	VD VC
Computer Maint	049/755960	Padova		R
Dancing Fools	0423/301760	Treviso		R
Darkage Software	0743/49903	Spoleto (PG)	C.so Garibaldi,5	VC R
DB-Line	0332/749000	Gavirate(VA)	Alioli e Sassi,19	VC R
Di Tanzarella	071/41367	Ancona	Marconi,191	R
Elettrotel	06/6632321	Roma		R
Eyelight	06/5190222	Roma		VC
Euro Digital Equipment	0373/86023	Crema	Dogali,25	VC
Fractal Minds	06/4457035	Roma	Princ Eugenio,23	VC
GLV Elettronica	050/562035	Pisa		R
In-Out	091/6375934	Palermo		R
Interactive	0432/575098	Feletto Umberto (UD)	Bolzano,2	VC
Logica	0434/26489	Pordenone	Pinali,13	VC R
Marranghini Claudio	0575/904377	Arezzo		R
MDM Informatica		Messina	Dei Verdi,61	VD VC R
Multimedia Planet	0532/765847	Ferrara	Darsena,126	VC
New Video	02/99053711	Limbiate (MI)	C.so Milano,30	VD VC
NonSoloSoft	011/9415237	Chieri (TO)	Cas Postale 63	VC
Nordica Elettronica	059/230148	Modena		R
OnLine Software	0532-764627	Ferrara	Darsena,126	VD VC
Paolieri Elettronica	055/4361720	Firenze		R
Postal Dream	035/321706	Seriate (BG)	Correggio,13	VC
Ravezzi Angelo	0541/373686	Rimini		R
Robymax	06/20427234	Roma	Varvariana,14	VD VC
Rocchi Elettronica	0586/893402	Livorno		R
S.G.A.	080/5429892	Bari	di Tullio,13	VD VC
Silicon Valley s.a.s.	0744/431511	Terni (TR)	Tre Monumenti 4	VD VC
Studio di Informatica	090-719539	Messina	I Settem. 297 n.111	VD VC
WG Computers	0571/711512	Empoli (FI)	Sanzio,128	VD VC R
Tecnicomp	06/5412939	Roma		R
Tecnostar 2	0424/514297	Cassola (VI)	Cà Baroncello 12c	VD VC R
Tramarin Computer	0442/411447	Cologna Veneta(VR)	Quari dx,25E	VD VC R

La nostra ricerca continua, ci teniamo a sottolineare che la redazione non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori di qualunque genere. É altrettanto ovvio che vi invitiamo a segnalarci tutti i negozi o le società che si occupano di Amiga ed eventualmente a correggere ed aggiornare i dati già pubblicati. Buona caccia...

Amiga Forever

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Dopo un mese relativamente di fiacca, tornano alla ribalta gli emulatori con un buon numero di nuovi upgrade. Interessante notare come si tratti principalmente di nuove versioni degli emulatori più "importanti" quelli, per intenderci, rivolti alle macchine più recenti. Ecco quindi i nuovi porting di SuperNes 9x e di Generator, emulatore Megadrive. Trapelano notizie frammentarie circa un nuovo emulatore Playstation, ovviamente solo per Amiga PPC con scheda video 3D (principalmente Parmedia 2). É ancora presto per parlare di questo progetto. Cominciamo con le novità del mese.

Le novità

Partiamo doverosamente dai progetti più avanzati ed interessanti che si stanno prepotentemente affacciando sul panorama Amiga. Parlo ovviamente degli emulatori Super Nintendo che, potendo contare sul solido ed evoluto Super Nes 9x alle spalle, hanno raggiunto livelli di compatibilità e velocità veramente interessanti. Partiamo da **SuperNes 9x 1.18e** ricompilazione sotto ppc.library dell'originale per PC che introduce una lista notevolissima ed interessantissima di novità, che qui è troppo lungo elencare. Resta misteriosa l'assenza dell'implementazione del sonoro per un bug riscontrato dall'autore. Nelle prossime versioni è stato comunque promesso l'implementazione di questa caratteristica oltre che di altri aspetti ancora assenti. Restiamo nello stesso ambito parlando di **WarpSnes 3.5** anche questo diretta ricompilazione degli eseguibili di SNes 9x. Si tratta ovviamente della versione sutto WarpOS che quindi beneficia di tutte le potenzialità del software di Haage&Partner ma soffre anche di tutte le incompatibilità che crea questo kernel PPC. COme doverosa premessa bisogna dire che WarpSNes è il migliore dei due emulatori, più veloce, più completo (visto che è presente anche un primordiale supporto per il sonoro via AHI) e sicuramente quello che ci sentiamo di consigliarvi. In seconda battuta va però rilevato come occorra un certo lavoro per farlo andare al meglio. Basandosi sulle famigerate rtgmaster.library il programma risulta molto delicato nella fase di utilizzo sotto CyberGFX. Scordatevi la versione PPC delle librerie CGX (che usa la ppc.library e quindi è incompatibile) e state attentissimmi ai settaggi dei vari terminatori presenti in ENVARCHIVE. Potrebbe succedervi quello che è capitato anche a me cioè di passare giorni a cercare settaggi giusti per la mia BVision visto che si impallava ogni volta che non usavo schermi AGA. Ora va tutto bene e comincia ad intravedersi la potenza dell'emulatore che, sebbene non ancora ottimizzato, riesce, sul mio modesto 603/160 a far girare Super Mario a più di 50fps con una giocabilità elevatissima, soprattutto se usato con un pad CD32 di cui sono supportati tutti i tasti! Consigliata quindi la prova a tutti i fortunati possessori di schede PPC che si divertiranno come pazzi! Proseguiamo restando sempre in casa Nintando con due nuove versioni degli emulatori NES. Si tratta della release 0.75 di **CoolNESs** che introduce notevoli migliorie ponendosi come uno ra i migliori emulatori NES per Amiga 68k. Altro progetto di emulazione NES è **ANES 0.99.99** che da molti è considerato come il migliore in assoluto, la nuova versione presenta migliorie nella gestione dei colori e del sonoro (aggiunto un canale per il rumore) oltre a numerosi bug fix. Quindi se non vi interessa acquistare quel ridicolo NES camuffato da Playstation che da alcuni giorni viene venduto nelle solite televendite (dove sparano come "novità dell'anno" un vetusto Mario 2!) accaparratevi uno di questi due emulatori ed investite le 100 carte risparmiate in un po' di software per Amiga! Passsiamo a mamma Commodore, più precisamente all'emulatore dei mitici (e sfigatissimi) C=16 e Plus 4, si tratta di **cp4 0.63** che non introduce miglioramenti notevoli rispetto alle precedenti versioni, tranne i soliti bug fix. Notevole il rilascio, da parte del "risvegliato" Christian Bauer, di **Basilisk 0.3alpha** un emulatore Mac 68k totalmente freeware e multipiattaforma che viene accompagnato anche dalle sorgenti! SOstanzialmente è uno Shapeshifter completo riscritto per essere facilmente protabile su altre piattaforme. Sono incluse tutte le caratteristiche di maggior rilievo di Shapeshifter e l'inclusione dei sorgenti apre la via a nuove ed interessanti strade dell'emulazione Mac, vedremo cosa succederà. Concludiamo in maniera scoppiettante con due emulatori che promettono faville man mano che proseguirà il loro sviluppo. Si tratta di **AmiGenerator** arrivato alla versione 1.03. Questo buon porting di Generator emula i sistemi Magadrive/Genesis con eseguibili solo per PPC visto che è stata rimossa la lentissima versione 68k ed un nuovo supporto per CGX. Purtroppo non l'ho ancora potuto provare (sono troppo preso da Super Mario) anche se dovrebbero essere stati risolti i problemi incontrati con le precedenti versioni di cui vi avevo parlato lo scorso mese. Ultimo in ordine di tempo, ma non certo di importanza, è TrueReality, l'emulatore Nintendo 64 che sta proseguendo molto bene il prorpio sviluppo. Purtroppo per ora sono supportate poche cartucce e nessuna di quelle commerciali ma quello che gira funziona abbastanza bene visto che Pong fa quasi 30fps sotto CGX. Promesso comunque il supporto per WarpOS e soprattutto per Warp3D che quindi darà la potenza necessaria ad una emulazione più completa dei complessi chip 3D del piccolo gioello Nintendo.

Top Ten

di **Nicola Morocutti**
(n.morocutti@bassano.nettuno.it)

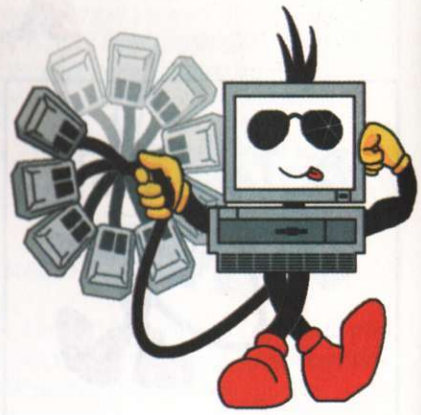
Chi c'è ancora e chi non c'è più nella nostra top ten. Anche questo mese diamo uno sguardo ai titoli più venduti.

Top programs

1 Aminet 29
2 Amy Resource 12
3 CyberGFX 4
4 Aminet Set 7
5 Amiga Format CD 38
6 Fantastic Dreams
7 Amiga Forever 2
8 Aminet 28
9 Dir Opus Magellan
10 Red Hat Linux 5.1

Top Games

1 Napalm
2 Foundation
3 Vulcanology
4 Quake
5 Olofight
6 Zombie Massacre
7 Amiga Classix Vol.1
8 Myst
9 Wet- The sexy Empire
10 Imperator



NON PARTIRE DA ZERO...

...PARTI DAI **64** BIT DI PICASSOIV! POTRAI VIAGGIARE CON VELOCITÀ CHE NON CREDEVI POSSIBILI, GRAZIE ANCHE AL SOFTWARE DI SUPPORTO SOLIDO E AFFIDABILE. **PICASSOIV** NON È SOLO MOLTO VELOCE, MA È ANCHE ESPANDIBILE. CON I MODULI OPZIONALI PUOI TRASFORMARE LA TUA **PICASSOIV** IN UNA VERA E PROPRIA SCHEDA MULTIMEDIALE!! CON **PABLOIV** POTRAI MONTARE I TUOI VIDEO PREFERITI, O MAGARI CATTURARLI CON IL MODULO **PALOMAIV**. SE POI VUOI ANCHE SUPERARE I LIMITI AUDIO DEL TUO AMIGA, PUOI AGGIUNGERE **CONCERTOIV** E ASCOLTARE I 16 BIT IN QUALITÀ CD (44 KHZ).

VELOCE ESPANDIBILE MULTIMEDIALE SUPERARE

PICASSOIV** è un prodotto **VILLAGETRONIC
(www.villagetronic.com)

Picasso IV ...E IN UN ATTIMO SEI MULTIMEDIALE!

La tua **PicassoIV** la trovi presso:
Euro Digital Equipment
tel. (0373) 86.023 fax (0373) 86.966
email: ede@ntsc.com - web: www.ntsc.com/ede

Una vecchia gloria continua a rinnovarsi

Imagine v5.15 PPC

di **Andrea Favini** (jim_f@iol.it)

Nel panorama del software dedicato alla grafica 3D su Amiga ormai solo due applicativi di un certo rilievo vengono tuttora sviluppati con continuità. Infatti dopo l'ingrato abbandono della NewTek (che allo SMAU era presente come DBLine senza neppure una scritta Amiga) che alla nostra piattaforma deve il successo di LightWave, sono rimasti solo in due a tenere alto il nome Amiga nel mondo del rendering. Le due ditte sono la Impulse e la Eyelight che rispettivamente sviluppano una vecchia gloria, Imagine e un nuovo inaspettato successo, Tornado3D (in realtà la Eyelight ha un altro progetto multipiattaforma in cantiere, Mage che girerà su AmigaPPC, PowerMac e Sun, niente WC!). La Impulse, con la promessa del rilascio di Imagine 6, continua ad offrire aggiornamenti agli utenti che hanno pagato per Imagine5. Infatti presso il loro sito internet, è attivo l'ACUP: Amiga Costant Upgrade Program. Alla pagina relativa si può accedere solo mediante password e vi si possono trovare già cinque release di aggiornamento. Dalla quarta in poi è stato aggiunto il supporto per il PPC tramite il kernel WarpOS della Haage&Partner. Questa versione, la 5.14, era esclusivamente per PPC, ora dalla 5.15 in poi, è stato aggiunta la capacità di autoriconoscimento del sistema in modo che viene usato il codice PPC solo nel caso in cui venga trovata la powerpc.library v14+. In realtà comunque, al momento solo alcuni effetti sfruttano il PowerPC come vedremo in seguito. L'uscita di quest'ultima versione giustifica a pieno una recensione visto che con passare del tempo, aggiornamento dopo aggiornamento, la lista delle novità ha assunto una certa lunghezza.

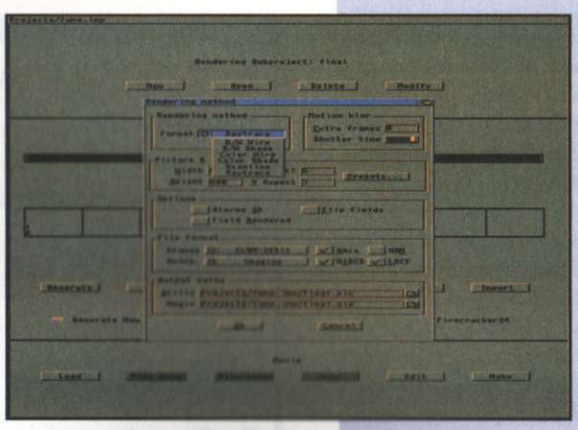
Novità

Nonostante possa sembrare, una volta lanciato il programma, che le novità non siano poi molte, svolgendo un'analisi approfondita ci possiamo rendere conto di quanto lavoro è stato svolto (beh col tempo che hanno impiegato era il minimo) è veramente tanto. Tanto per fissare i punti di riferimento, le release ACUP sono nell'ordine 5.1, 5.1a, 5.11, 5.12, 5.13, 5.14 e 5.15, dove la 5.1a e la 5.12 sono piccoli patch. Partiamo innanzitutto dalle due grosse novità introdotte con la versione 5.1 che rendono Imagine molto più OS friendly e decisamente più potente. Si tratta di porte ARexx multiple e del supporto per gli schermi pubblici. Queste due novità conferiscono ad Imagine la possibilità di gestire plug-in esterni ad esempio tramite la comoda e potente MUIRexx oltre al fatto di potere aprire altri programmi, come Multiview, per citarne uno, direttamente sullo schermo del programma. Passando oltre, troviamo normali bugfix e ottimizzazioni. Alcune delle novità poi, riguardano l'interfaccia del programma. Infatti, Imagine si sta lentamente evolvendo verso un look più "moderno" oltre ad essere sempre più user-friendly. Questo cambiamento è lento e graduale e prima di arrivare ad assumere un look decisamente più attuale come ad esempio quello di Tornado3D ne deve passare di acqua sotto i ponti; ci vorrebbe una decisa metamorfosi. Quello che sicuramente farà piacere a molti utenti è l'abbandono dei poco funzionali requester proprietari in favore dei normali ASL di sistema. Tra le altre cose, sul sito sono presenti vari patch per l'asl.library, tra cui consigliamo MUIAsl (ora MagicAsl reperibile su Aminet) rimpiazzamento molto utile e ricco di funzioni. L'utilizzo di requester standard rende sicuramente più veloce e fluido il lavoro. Cosa che riduce sicuramente i tempi di lavoro è una maggiore ottimizzazione del codice di rendering per i vari processori, cosa che permette di ottenere un notevole incremento di velocità. Le altre due cose che hanno subito un radicale cambiamento estetico sono il pannello di configurazione dei sottoprogetti e quello delle primitive. Nel caso dei SubProject sono stati introdotti vari pulsanti ciclici (che diventano menu a comparsa se si attiva la commodity CycleTomenu) per la selezione dei vari parametri oltre al fatto che i modi video predefiniti (Presets) ora appaiono in un comodo requester ASL. Per quanto riguarda poi le primitive è stato abolito un requester intermedio, ovvero quello dove viene scelto il tipo di primitiva, rimpiazzato da una finestra laterale la quale però, a nostro avviso, è meno funzionale della precedente soluzione per il fatto che in questo riquadro compaiono solo due tipi per volta, e per vedere gli altri bisogna usare una barra di scorrimento. Altra cosa che ha subito una sorta di contrazione tramite l'abolizione di un requester, è il processo da compiere per eseguire un Quickrender. Infatti la finestra è unica ed è suddivisa in più schede tipo quelle dei pannelli di configurazione MUI. Questi miglioramenti di carattere estetico e funzionale si hanno a partire sostanzialmente dalla versione 5.11. Nella 5.1 infatti l'unico tipo di requester che era stato cambiato era quello di richiesta file. C'è dunque una politica di base volta alla totale rimozione dei requester custom in modo da rendere Imagine sia più user-friendly che OS-friendly. Il nuovo codice permette infatti di avere GUI ridimensionabili font-sensitive, dotate di scorciatoie da tastiera e decisamente più funzionali. Con la versione 5.11 sono state ottimizzate le texture matematiche per 68040 e 68060, con un notevole incremento di velocità. All'interno di questa troviamo poi alcune ottimizzazioni soprattutto per quanto riguarda i requester con tra l'altro l'aggiunta del supporto per la kd_freq.library (alternativa ai requetser ASL). Con la versione 5.13 troviamo la maggior parte di quei già citati cambiamenti d'interfaccia. É qui infatti, che compaiono i nuovi requester delle primitive e dello Smoothing Tool. Sempre in questa release troviamo varie altre novità tra cui il salvataggio in una directory predefinita dei quickrender con numerazione progressiva (Quick001, Quick002,....), la possibilità di definire un visualizzatore di Default per questi come per qualsiasi tipo di immagine necessiti visualizzare come ad esempio i brush di mappatura o altro ancora. Sempre per quanto riguarda l'abbandono delle vecchie impostazioni per allinearsi alle specifiche del sistema operativo, i requester ridisegnati hanno il supporto della tastiera, cioè premendo i tasti relativi alla lettera sottolinetata si può accedere

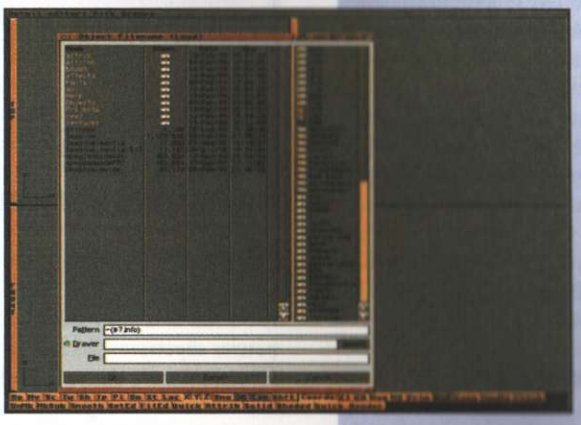
alle funzioni a pannello. Per quanto riguarda invece Imagine 5.14 la novità più appetitosa è l'inizio del supporto per il PPC per cui le novità sono per di più bugfix. Con l'ultimo rilascio ACUP troviamo l'ottimizzazione dei modi Solid e Shaded di review per 68060 e il "porting" del requester del QuickRender nel nuovo stile con l'introduzione di tabelle stile MUI. Ultima grossa novità è rappresentata dalla possibilità di generare animazioni in formato MPEG. Nell'archivio sono inclusi i file di supporto, cioè due script ARexx e gli eseguibili sia per 68k che per PPC di mpeg2encode oltre a DT2PPM. Quindi è chiaro che la conversione viene eseguita via ARexx con l'unica restrizione sul formato dei fotogrammi che devono assolutamente essere generati in IFF. In generale, di versione in versione sono stati eliminati bachi, in generale è stato velocizzato il programma e cosa particolarmente gradita, è stato sistemato il supporto CyberGraphX, anche se ogni tanto qualche pixel assume colori strani. Speriamo che nella versione 6 sia risolto anche questo piccolo problema.

Imagine goes PPC

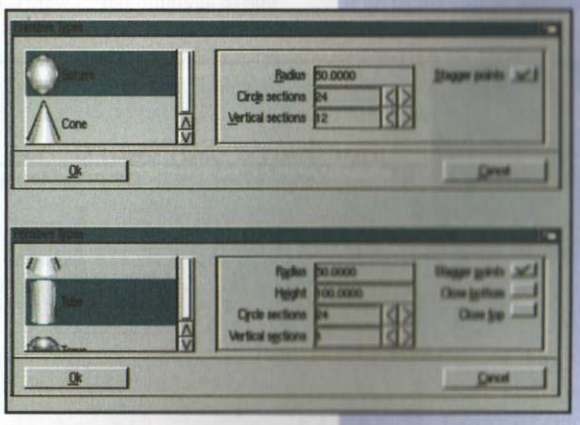
"Imagine goes PPC" è una scritta presente sulla pagina degli upgrade affiancata dal logo del WarpOS. Queste parole riassumono il progetto portato avanti dalla Impulse. Infatti, gradualmente Imagine verrà portato, attraverso piccoli passi alla release 6 totalmente per PowerPC. Al momento solo alcuni degli effetti sono stati convertiti. Ma andiamo per gradi. L'annuncio della versione 6 per PowerPC è stato dato già da parecchio tempo, ma un notevole periodo di silenzio aveva fatto pensare al peggio. Molti di noi amighisti, però, non hanno perso la speranza e dimostrando un notevole interesse nella realizzazione di Imagine6PPC hanno spinto la Impulse ad intraprendere il progetto. L'introduzione del supporto per PPC si ha con Imagine 5.14 ma come prima versione sperimentale, pur avendo solo qualche effetto compilato per WarpOS, ha un sistema d controllo che impedisce al programma di partire in mancanza di una scheda PowerUP. Con la 5.15, nel caso venisse trovato solo un processore 68k il programma funzionerà normalmente e gli effetti in questione continueranno a girare su 68k. Infatti, poiché quelli ricompilati non possiedono GUI propria, devono rimanere installate anche le vecchie versioni 68k. Gli effetti in questione sono: Contrast, FadBlack, Haze, Melt, Negative, RGBMix, Solarize e Toon. Le prestazioni, passando da un 68060/50Mhz ad un 604e/233MHz, hanno un notevole incremento. Col nuovo motore del nostro Amiga, queste operazioni sono mediamente tre volte più veloci. Da notare poi che più è grande il fotogramma maggiore è l'incremento di velocità. In linea teorica il 604e potrebbe avere prestazioni ancora superiori, ma c'è da tenere conto di due cose: in primo luogo gli inevitabili context-switching tra i



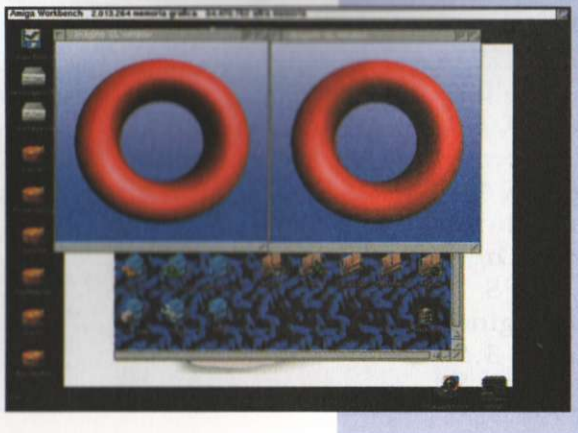
Il nuovo requester dei sotto-progetti.



Giusto un "pochino" più funzionale dei vecchi requester proprietari.



Ecco il nuovo requester delle primitive.



ImagineOPENGL con e senza accelerazione Hardware.

due processori, cosa che potrà essere evitata almeno in parte con l'emulazione 68k (in realtà esisteranno sempre dei context-switching virtuali che però a differenza di quelli reali a livello hardware, implicheranno una perdita di tempo decisamente inferiore), poi il fatto che si tratta di una prima ricompilazione. Ci sarebbe piaciuto avere ricompilato per PowerPC per primo il motore di rendering, visto che è sostanzialmente la cosa più usata, sia per chi genera immagini che per chi fa animazioni (soprattutto per loro). Molto probabilmente si trattava di un processo sicuramente più lungo rispetto alla conversione degli effetti. Tra l'altro gli effetti stessi, pur non essendo largamente usati, sono pur sempre procedure molto lunghe ed elaborate, quindi il loro porting gioverà sicuramente a chi li utilizza in maniera pesante soprattutto in animazioni. Infine, per quanto riguarda il PPC, è in fase sperimentale un sistema di preview in realtime ImagineGL, di cui è disponibile una demo sul sito ACUP. Questo sistema sarà sia CPUOnly che hardware accellerato tramite le schede grafiche 3D supportate via Warp3D e StormMESA.

Conclusioni

É giunto il momento di tirare le somme. Il lavoro svolto dai programmatori della Impulse è decisamente tanto, anche se a nostro parere il tempo impiegato lo è ancora di più. Di per se ci possiamo ritenere soddisfatti dei risultati anche se ci si poteva aspettare qualcosa in più e molto lavoro è ancora da svolgere. Resta il fatto che chi è utente registrato ha diritto gratuitamente a questi aggiornamenti. Attendiamo a questo punto di vedere nuove aggiunte per PowerPC oltre a nuovi passi sulla via dell'OS-friendly e aspettiamo con trepidazione la nuova versione 6 di questo mitico programma. Nella speranza che i tempi di sviluppo si contraggano così che Imagine6 veda la luce prima di fine anno vi diamo appuntamento al numero in cui verrà recensito, fiduciosi in un nuovo inaspettato successo.

About

Nome prodotto:
Imagine 5.15 PPC
Produttore:
Impulse

e-mail: larry@coolfun.com

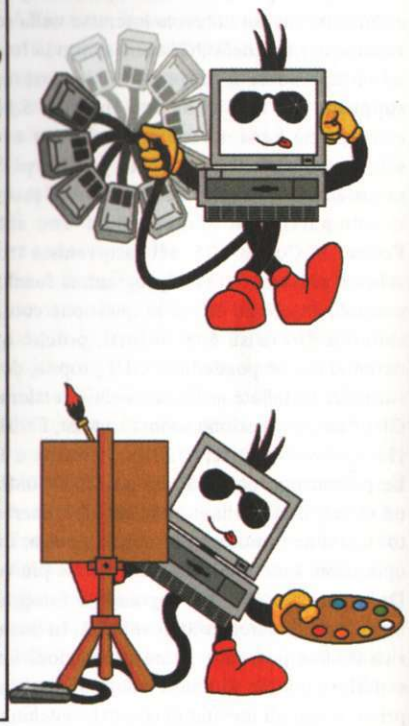
Distributori:
Disponibile solo per gli utenti registrati tramite Costant Upgrade Program

Prezzo:
aggiornameno gratuito

Configurazione minima: AmigaOS 2.04+, 8Mb RAM, HardDisk
Raccomandati PowerPC, più RAM possibile

A favore:
Veloce e stabile, poi che dire, Imagine è sempre Imagine

Contro:
Ancora qualcosa da cambiare nell'interfaccia e qualche funzione ancora da rivedere.



Ultima puntata di questa recensione-fiume. Questa volta vedremo gli HOOK e tireremo le ultime e definitive conclusioni.

ImageFX 3 (terza parte)

di **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylik.it)

Eccoci giunti finalmente alla conclusione di questa lunga recensione. In questa ultima e breve puntata vedremo quali sono e come funzionano gli HOOK di IFX. Con questi moduli esterni è possibile estendere le potenzialità e le funzioni del programma, oltre che aggiungere nuove possibilità di manipolazione dell'immagine. E allora, vediamoli uno per uno...

Il modulo FXForge

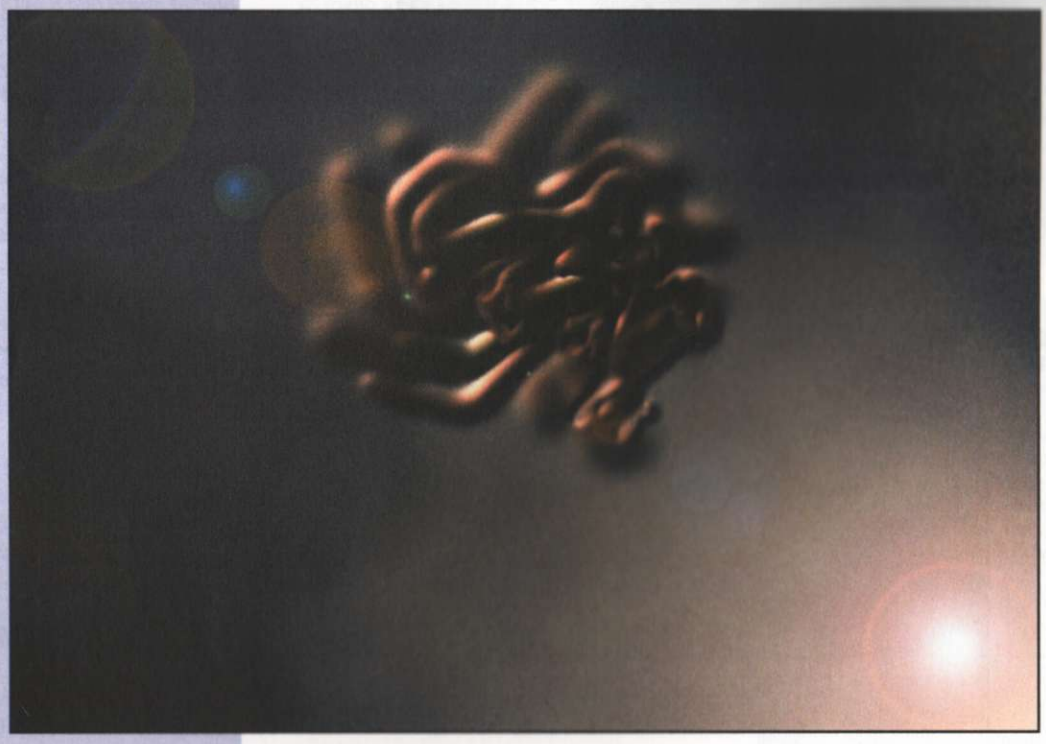
FXForge è uno dei nuovi hook(moduli) di IFX, che permette all'utente di creare nuovi strumenti di elaborazione grafica ed effetti usando espressioni matematiche applicate ad ogni pixel. Questo modulo opera nello stesso modo con cui "lavora" Filter Factory di Photoshop. Infatti FXForge è in grado di importare i file di testo usati da Filter Factory (scaricabili da diversi newsgroup) e eseguirne le funzioni indicate. É importante notare che questi file di testo sono dei documenti di interscambio che permettono, in un secondo tempo, di creare i veri e propri plug-in. Tra le altre cose FXForge, rispetto a Filter Factory, è in grado anche di operare sia sul canale Alpha che sullo SWAP Buffer. L'unico svantaggio di questo approccio "aperto" sta nell'impossibilità di usare codice nativo della CPU ospite che si traduce in una sensibile differenza di velocità rispetto ai moduli pre-compilati di IFX. Infatti le operazioni e i calcoli eseguiti da FXForge sono estremamente complessi e richiedono un notevole carico "lavorativo" da parte del processore. Il vantaggio principale, invece, sta nell'elevato numero di effetti creabili con questo modulo (centinaia e centinaia)... L'interfaccia di FXForge è estremamente semplice. Oltre agli indispensabili LOAD/SAVE per la gestione dei file di settaggio, troviamo:

CONTROLS MENU - permette, tramite una serie di sliders, di impostare i valori per ogni singola variabile inserita nella formula o nell'espressione matematica.

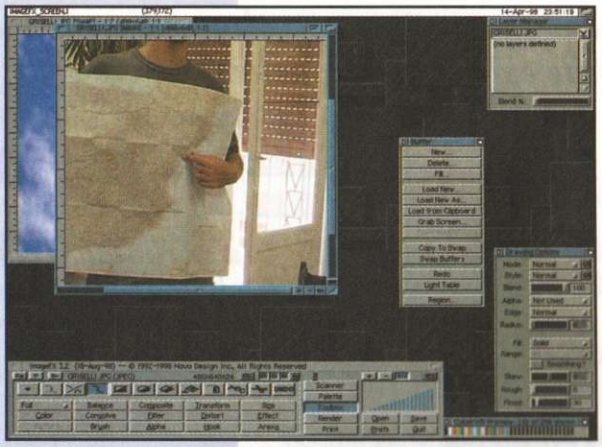
EXPRESSION MENU - permette di specificare, per ogni singolo canale cromatico (Rosso, Verde, Blu e Alpha), una formula o un'equazione da applicare a ciascun pixel componente l'immagine.

CONTROL LABELS MENU - qui potete specificare i nomi delle variabili da usare all'interno del vostro "effetto".

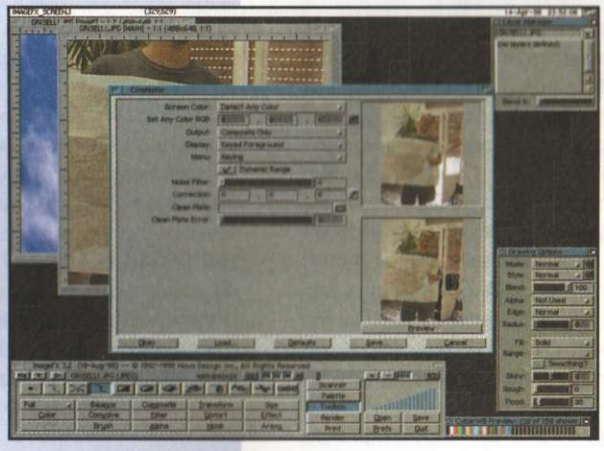
FUNCTION INFO MENU - invece qui potete scrivere o leggere di dati dell'autore che ha elaborato l'effetto.



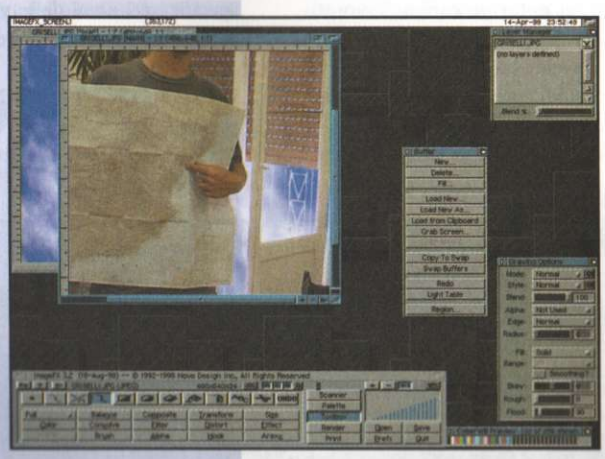
Ecco uno dei tanti effetti...



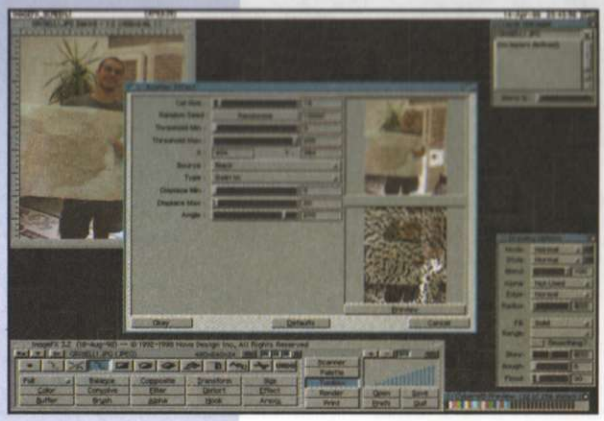
Il principio di lavoro di CINEMATTE. Ecco l'immagine iniziale (sotto vedete il contenuto dello swap buffer).



Definizione del MATTE. In questo caso è il bianco (notate la finestra annerita).



Ed ecco il risultato di una pirma e grossolona fusione delle due immagini.



Un ultimo dispetto a Griselli. SCATTER smembra l'iimagine del nostro ex-collaboratore (così impara...).

MAP LABELS MENU - permette all'utente di specificare il nome delle MAP. Non mi è chiaro cosa siano queste MAP. Anche perché nessuno dei filtri che ho sperimentato sembrava farne uso.

Con FXForge è possibile "farne di tutti i colori" grazie anche alla vastissima quantità di materiale prelevabile online. Per chi volesse farsi una vera e propria officina di effetti può puntare i propri browser all'indirizzo:

http://www.netins.net/showcase/wolf359/adobepc.htm

Per chi invece si vuole buttare nell'avventura della programmazione dei filtri può fare un salto sul sito della Nova design all'indirizzo:

http://ftp.novadesign.com

e scaricarsi la relativa documentazione.

Il modulo CLOUDS

Provate a indovinare a che cosa serve questo filtro... Tramite questo hook è possibile creare e animare delle nuvole frattali, da usare successivamente come sfondi, o come texture per i programmi 3D oppure come singole animazioni d'effetto. L'interfaccia è semplice e intuitiva (provvista della comoda funzione di preview).
Nel pannello principale possiamo: caricare uno "stile di creazione" predefinito, impostare l'incremento che regola la velocità di movimento delle nuvole, selezionare il numero di nuvole da creare e accedere ai menu dei singoli parametri. I menu accessibili sono i seguenti:

FRACTAL PARAMETERS - qui si imposta il SEED (seme) del calcolo frattale, la dimensione della mesh, la dimensione e il fattore di scala del frattale.

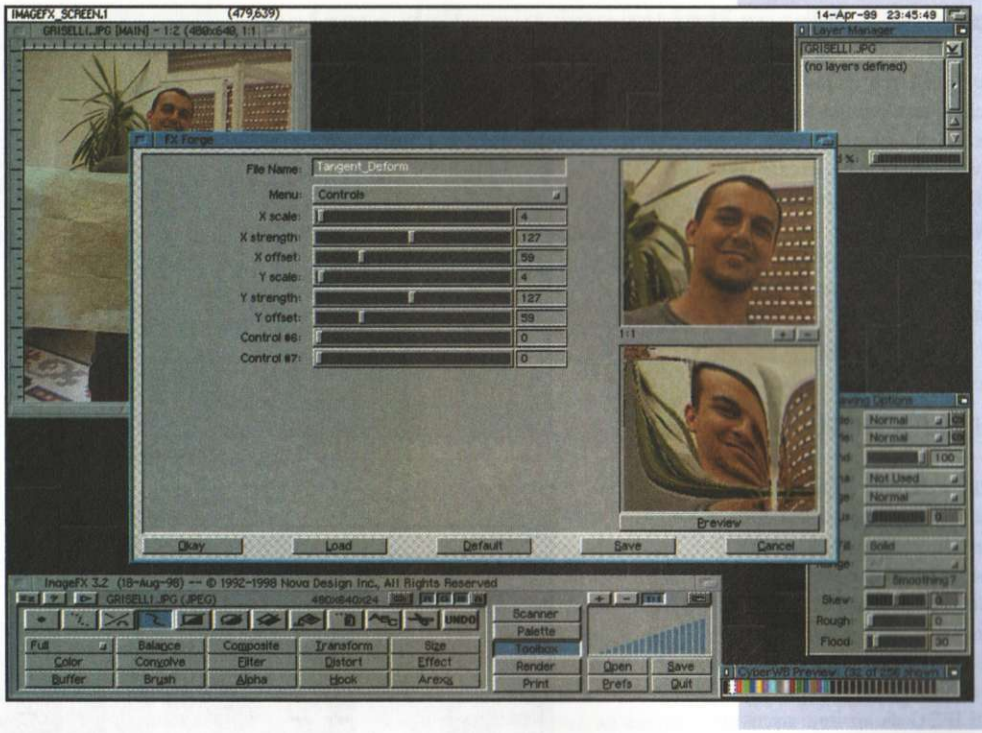
PAINTING - in questo menu si impostano i colori, i metodo di disegno, il colore di soglia per le nuvole e il valore di fusione con l'immagine già presente nel buffer di lavoro.

ANIMATION - questo menu è utile solo per chi vuole animare le nuvole. Si può impostare la velocità effettiva del movimento (in pixel per frame), i valori di SEED, quantità e forza per la gestione della turbolenza.

Dunque CLOUDS è un ottimo filtro che aiuta a risolvere molti problemi di background sia nel fotoritocco che nella creazione di immagini 3D.

Il modulo CINEMATTE

Con questo modulo è possibile ricreare l'effetto che, in gergo televisivo, si chiama COLOR



Griselli sotto i ferri di FXForge...

KEYING o CHROMA KEY. Tramite CINEMATTE si è in grado di sovrapporre e fondere due immagini usando il tradizionale metodo dei canali-colore (blu o verde) oppure una selezione precisa di colori (calcolata in base a caratteristiche specificabili). Per fare questo, oltre all'immagine in primo piano abbiamo bisogno di un'altra immagine depositata nello swap-buffer di IFX.
Cinematte lavora analizzando l'immagine e decidendo dove si trova un ipotetico colore di sfondo. Questo imformazione è denominata MATTE, e può essere salvate nel buffer alpha. Una volta stabilito questo colore la parte di immagine composta da quest'ultimo viene "rimossa", svelando quella contenuta nello swap buffer.
I controlli per la creazione di questo effetto sono:

SCREEN COLOR - seleziona il colore di sfondo da rimuovere

OUTPUT - seleziona i componenti per la creazione dell'output finale. Possono essere MATTE, COMPOSITE e COMPOSITE & MATTE.

DISPLAY - permette di specificare quale componente (dei precedenti) utilizzare per la creazione dell'immagine di preview.

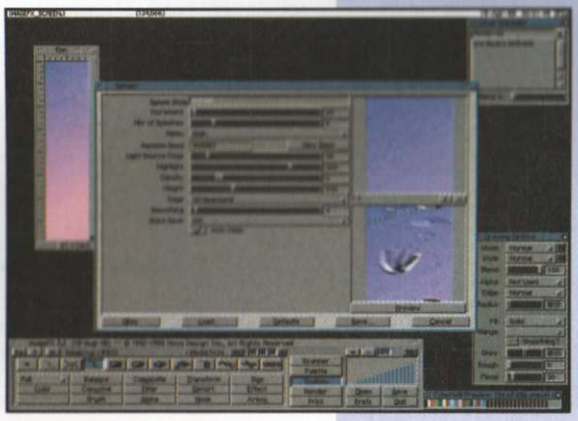
Tramite dei menu aggiuntivi è possibile anche configurare il "comportamento" del MATTE, gestire la tolleranza al "rumore" (disturbo) presente nel colore di fondo, regolare la correzione e le caratteristiche cromatiche del colore usato come KEY, settare diversi parametri di output legati al calcolo della fusione tra le due immagini, cambiare e verificare la cromia del MATTE. Anche questo modulo è estremamente potente e ricco di controlli interessanti, e il suo uso (certamente non molto intuitivo) permette di creare immagini di sicuro effetto.

Il modulo PAGECURLER

Un modulo semplice e curioso. Con PAGECURLER potete creare una sorta di foglio arrotolato sulla vostra immagine. L'immagine su queste stesse pagine potrebbe essere sicuramente piu chiara di qualsiasi spiegazione. I controlli del filtro riguardano la posizione e l'aspetto di questa "piega". Se poi nell'alpha avete depositato un'immagine potete fare in modo che questa venga proiettata sull'altro lato del foglio piegato...

Il modulo SPLASH

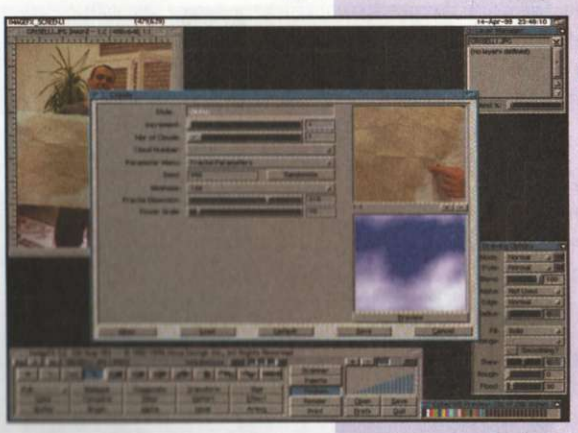
Con Splash potete creare e renderizzare una serie "infinita" (in quanto a tipologie) di onde sopra le vostre immagini. Il filtro è estremamente ricco di controlli e parametri la cui trattazione si prenderebbe una buona parte di questo articolo. Vi basti sapere che è possibile configurare le onde in ogni aspetto; dalla forma allo SMOOTHING, dalle coordinate di "lavoro" al PIXEL ASPECT, dalla spaziatura alla tipologia. Il filtro è pensato specialmente per un uso VIDEOGRAFICO e credo possa avere quasi esclusivamente in quel campo una qualche funzione e collocazione precisa. Per le immagini statiche si tratta di un giochetto che può risultare utile in poche occasioni. Splash comunque lavora bene ed è completo... più di così!



Goccie, onde e scie d'acqua. SPLASH ne fa proprio di tutti i tipi...

Il modulo SCATTER

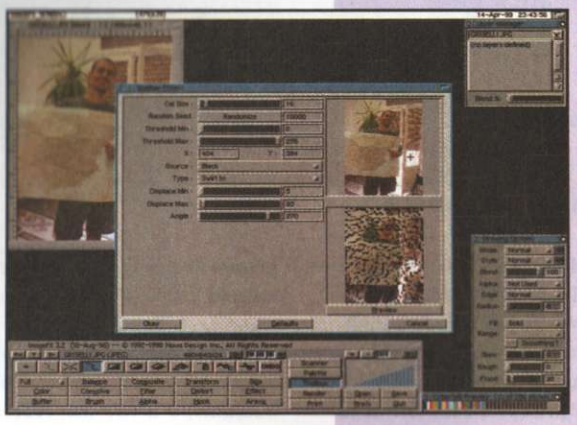
Scatter prende la vostra immagine e la "smembra". Anche questo effetto è animabile e può fare uso sia dell'alpha che dello swap buffer. É utilissimo per chi vuole creare transizioni di "effetto" da una sequenza video all'altra. I parametri permettono, come al solito, di specificare tipo, forma ed effetto del filtro, oltre che a coinvolgere o meno le immagini memorizzate negli swap buffer.



Ancora Griselli tra le nuvole di CLOUDS.

I moduli IMP e WIRELESS

Questo due moduli sono dei veri e propri programmi e richiederebbero una trattazione a parte. Per dovere di cronaca IMP e WIRELESS sono dei programmi che permettono di interventire su video o sequenze di immagini. Più precisamente, con IMP potete lanciare una conversione automatica di una specifica sequenza di immagini. Semplicemente, se avete una serie di JPEG da aprire e riscrivere in GIF, con IMP potete automatizzare il tutto. Il modulo si creerà uno script di lavoro e penserà "da solo" a compiere questa conversione per ogni singola immagine, interagendo direttamente con IFX (tramite porta Arexx). Comodo e pratico.



Un ultimo dispetto a Griselli. SCATTER smembra l'iimagine del nostro ex-collaboratore (così impara...).

Conclusioni finali

Finalmente abbiamo finito. Come avete potuto capire in queste 3 lunghe puntate, IFX può essere considerato un gran programma con la "P" maiuscola. Rimane ancora un po' il nodo dell'interfaccia (che mi pare di avervi già accennato) che, a mio avviso, è un po' ostica, poco "umana" e molto "macchina". Con questo non voglio dire che IFX si deve dotare di un'interfaccia tipo KPT (vedi ELASTIC DREAMS), colorata, vivace ma anche un po' troppo "morbidosa", però potrebbe pensare di allinearsi o perlomeno avvicinarsi alle interfaccie offerte da PHOTOSHOP (lato non-Amiga) o Art Effect.
Tutte le funzioni del programma funzionano bene e in maniera molto precisa. La stabilità generale è buona (solo qualche sporcizia qua e là che, sporadicamente, può mandare in crash la macchina) e il feedback operativo è notevole.
Ribadisco, prima di chiudere questo capitolo, che se tutti i software per Amiga avessero questo tipo di evoluzione, potremmo dormire sonni tranquilli.
Forza NOVA Design... E forza Amiga!

About

Nome Prodotto: IMAGE FX 3.2

Prodotto da:
NOVA Design

Distribuito da:
E.D.E.
via Dogali, Crema

Prezzo: non comunicato

A favore:
velocità, potenza e versatilità. Compatibilità con schede grafiche e stampanti a colori. Plug-in e moduli esterni. Supporto utente e servizio post-vendita.

Contro:
interfaccia un pochetto ostica... ma nient'altro.

Anche questo mese ci occupiamo delle più importanti raccolte shareware per Amiga, che contengono molte sorprese e tanto software...

Amy Resource 12 e Aminet 29

di **William Molducci** (will@sira.it)

Nella nostra precedente recensione del volume 11 di Amy Resource avevamo notato una fase di ristagno nella realizzazione di questa raccolta, causata dalla mancanza di programmi di un certo livello, e ne avevamo auspicato una pronta ripresa, confidando nella caparbietà e nell'immancabile fantasia, tipica degli amighisti. Con il volume 12 la Interactive ha "sfornato" un CD di ottimo livello, le cui "perle" sono rappresentate da programmi, in versione registrata, del calibro di "Octamed SoundStudio", "WebFX" v2.20 (non aggiornabile) e da "ShapeShifter" 3.10 (rilasciato da Cristhian Bauer come freeware), con tanto di hard file monotematici e System 7.5.3. Le sorprese non finiscono qui, infatti, sono stati inseriti anche alcuni titoli, recentemente rilasciati su Internet in versione registrata e quindi completa, oltre ai soliti dimostrativi, tra cui quello del gioco "OloFight".

Navigando

In questa raccolta non è presente la rivista Amy Magazine, che si limita all'editoriale di Luca Danelon e all'introduzione delle altre riviste in HTML, quali X Magazine e Emu Island, oltre ad una sommaria descrizione dei contenuti del CD-Rom. Gli ex-amighisti, che si sono riavvicinati all'amata piattaforma (ma allora perché l'avevano abbandonata?) sono numerosi, detto "ripensamento" è avvenuto soprattutto grazie ad Amiga Forever della Cloanto, ecco che la Interactive ha quindi pensato bene di allargare la cerchia dei possibili acquirenti inserendo la sezione "UAE Survivor Kit", al cui interno troviamo alcune commodity (MCP, MultiCX2, MagicCX e Yak), collezioni di icone, Scalos, utility (Magic Menu, VisualPrefs e Tiny Meter) e gli indispensabili de/compattatori, quali DMS, LHA e LZX. Altri due cassetti contengono materiale per gli Amiga REALI, tra cui "TransADF", utile per creare Amiga Disk File e anche per trasformare questi in veri e propri dischi Amiga. Per chi è "passato" dall'altra parte è disponibile l'ultima versione di WinUAE e una preziosa utilty, con la quale si possono convertire i dischi compattati con DMS in ADF.

Dopo queste note, che possiamo definire di servizio, riprendiamo ad occuparci di cose più vicino a noi, ovvero di Amiga, solo di Amiga! Nella sezione dedicata alle immagini (demo) è presente una selezione interamente dedicata a Lazur, un autore che da sempre ha reso al massimo le possibilità grafiche del nostro computer. Non mancano demos per Amiga 68k e PPC e le versioni dimostrative di programmi del calibro di BurnIT V2, Genesis, StarGate, Candy Factor Pro e Fantastic Dream.

Entriamo ora nel vivo della raccolta, racchiusa come al solito nella sezione "Software", iniziando dalle patch, dove è

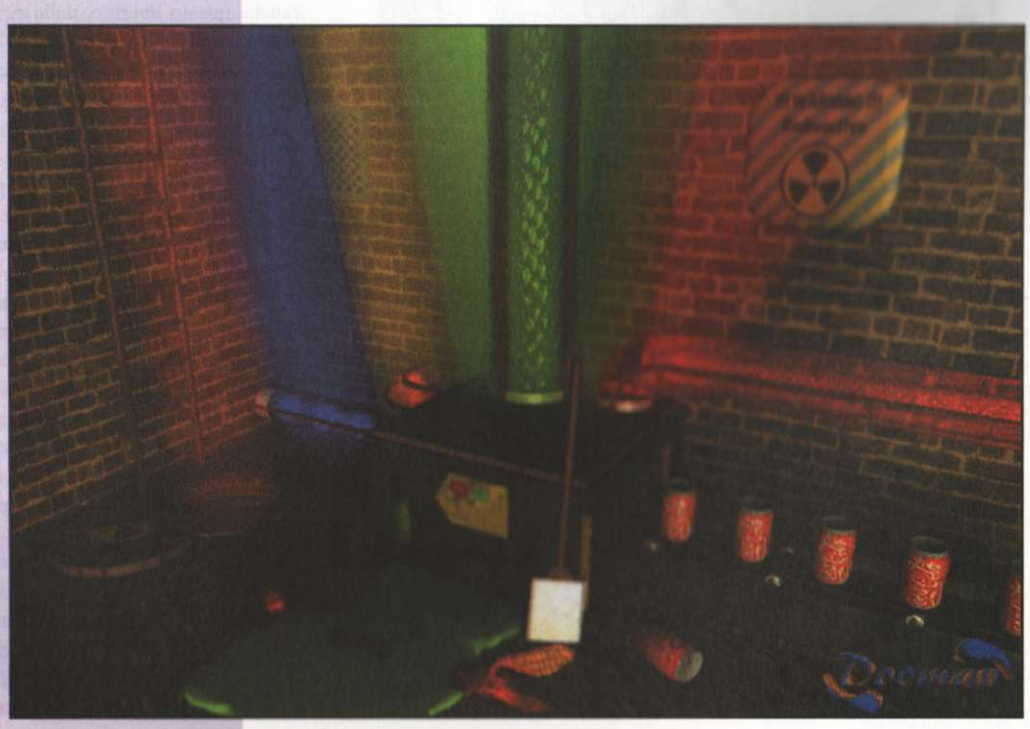
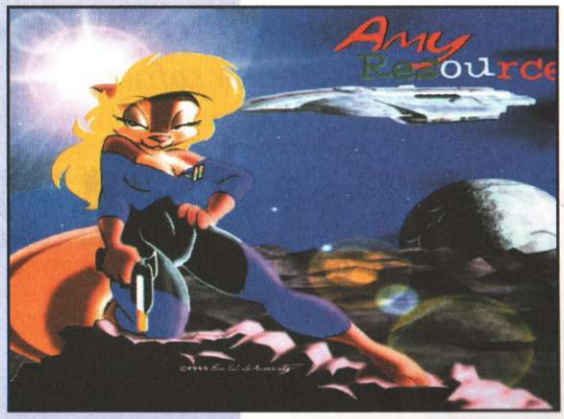
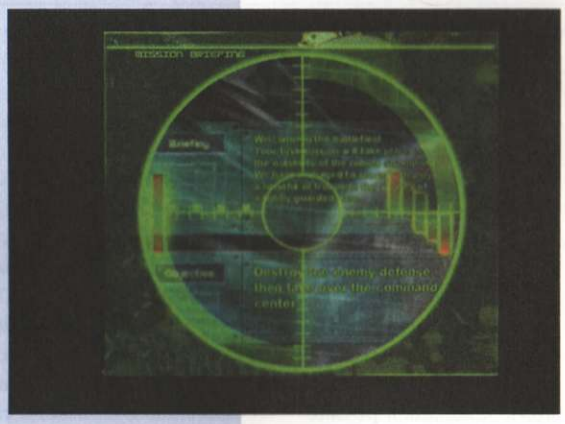


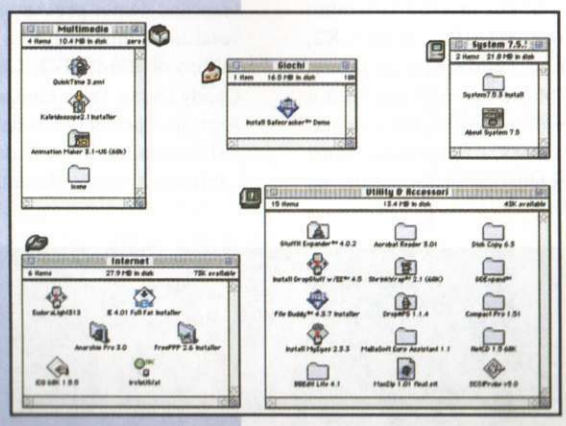
Immagine 3D inserita nella sezione grafica di Aminet 29.



La grafica della cover di Amy Resource 12 è realizzata anche questa volta da Eric Schwartz.



Amy Resource contiene numerose immagini catturate da giochi.



Ecco i contenuti degli hardfile per ShapeShifter, inseriti all'interno di Amy Resource.

L'autoritratto di Sabrina è inserito all'interno di Amy Resource 12.

disponibile l'upgrade di ImageFX dalla versione 3.2 alla 3.3. L'aggiornamento di questo potente elaboratore grafico elimina alcuni bug e migliora le prestazioni di numerose funzioni. Anche CygnusEd Professional Release 4 compie un balzo in avanti, giungendo alla versione 4.20 (27.02.99), con notevoli miglioramenti nello scrolling dei testi, soprattutto per quelli di ragguardevole dimensione, l'aggiunta di tre nuovi comandi ARexx (ADDROOM, REMROOM E LEAVEROOM) e altre nuove opzioni. Gli utenti che utilizzano WordWorth 7 potranno velocizzare l'attivazione del dizionario, tramite un'apposita patch, che provvede a copiarlo nella Ram, ogni volta che il programma viene caricato. Naturalmente si deve disporre di un sistema con un po' di memoria libera, in quanto, per eseguire questa operazione, ne viene sottratta una quantità di circa 1 Mbyte. Nella directory dedicata al materiale grafico, sono inseriti numerosi programmi, tra i quali "Amp", un player per filmati in formato MPEG 1 e 2, che comunque gira soltanto su macchine con PPC. Attualmente questo progetto è ancora in fase di ottimizzazione, infatti, non viene supportato il sonoro, nei propositi dell'autore c'è anche l'implementazione per i filmati AVI. MysticView compie un passo in avanti, con un aggiornamento minimo, con il quale sono stati eliminati alcuni bug (di scarso rilievo) e sviluppata la generazione di thumbnail.

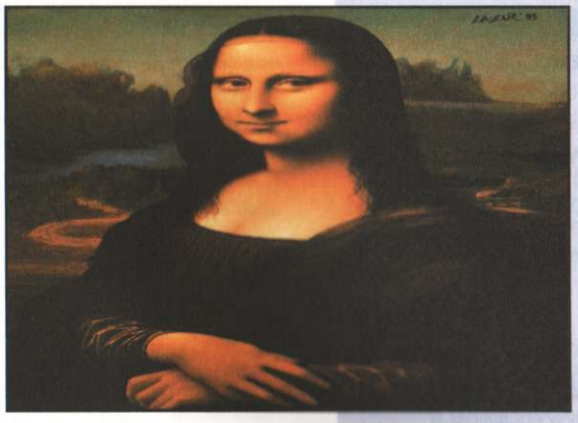
Nella sezione "Highlights" è presente il "meglio" della compilation, ovvero OcataMED Soundstudio v1.03c, con tanto di manuale (in formato AmigaGuide), i player per Amiga e PC. Come vi avevamo già anticipato, la Interactive ha inserito l'ultima versione di ShapeShifter, liberamente rilasciata alla comunità Amiga dall'autore. Per "festeggiare" l'occasione, sono stati preparati numerosi hardfile, che contengono il necessario per il boot, il MacOS System 7.5.3 (anche questo liberato, dalla Apple da ogni vincolo commerciale) e numerosi altri programmi ed utility, inserite in appositi file tematici. Tra le utilità, che possiamo definire indispensabili, segnaliamo Stuffit Expander 4.0.2, Acrobat Reader 3.01 e MacZip 1.01. Per quanto riguarda l'accesso ad Internet sono disponibili Eudora Light 3.13, ICQ 1.5.5, IExplorer 4.01 e Anarchie Pro 3.0. Non mancano giochi (in versione dimostrativa), player di animazioni e filmati Quick Time, icone e text editor (l'ottimo "BBEdit").

WebFX 2.20 Special Edition è una versione completamente funzionante e non limitata in alcuna parte, anche se non è aggiornabile con le successive release. In realtà questo programma non avrà ulteriori sviluppi, non si tratta comunque di un abbandono da parte del suo sviluppatore, ma dovrebbe "idealmente" continuare con un nuovo progetto, il cui nome provvisorio è "ProFX". Tra i propositi dell'autore, per questo nuovo pacchetto, c'è quello del pieno supporto di ImageFX , inoltre, non sarà orientato esclusivamente verso le produzioni Web, ma si occuperà anche della generazione di animazioni. ProFX verrà dotato dello stesso sistema di registrazione a chiave

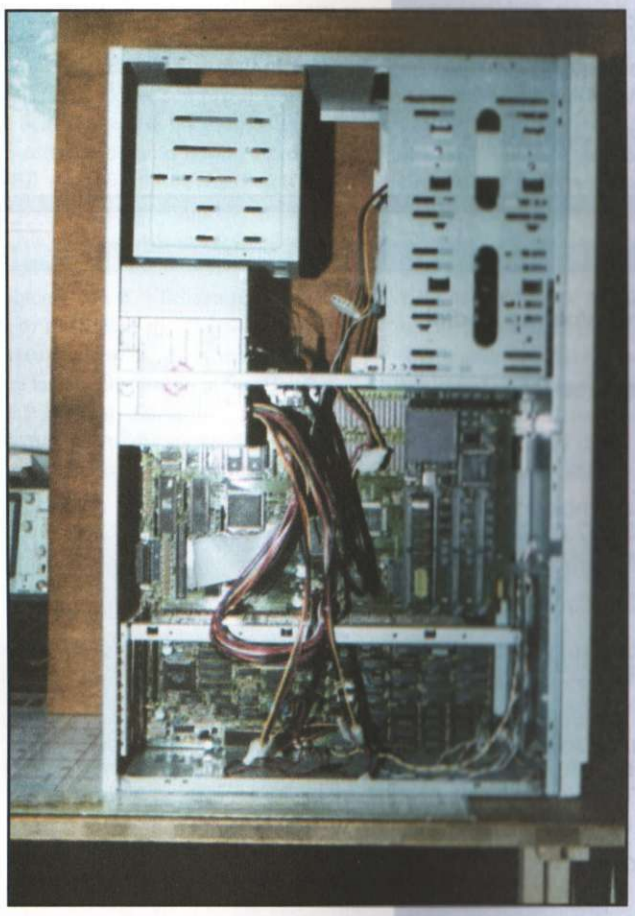
compatibile con WebFX, in modo che gli utenti di quest'ultimo programma possano ritrovarsi automaticamente registrati. Ritornando alla versione speciale di WebFX 2.20, vi ricordiamo che è necessario possedere la versione 2.6 di ImageFX, in quanto non tutti gli effetti funzionano correttamente con la 3.x, causa l'avvenuta modifica di alcuni aspetti dei comandi ARexx. Nello stesso drawer è inserito il demo di DatAGI v2.1, anche in questo caso si ha a che fare con una versione completamente funzionante, ad esclusione del salvataggio dei nuovi gruppi creati o modificati. Questo database nasce dall'esigenza di ordinare e catalogare gli utenti all'interno dell'Amiga Group Italia ed è stato realizzato da Amedeo Milella e Giovanni Amendolagine. Un'altra risorsa molto importante è rappresentata da "WHDLoad", che consente di installare su hard disk una miriade di giochi. I "regali" della rete sono sempre più numerosi, purtroppo si tratta, il più delle volte, di programmi il cui sviluppo è stato definitivamente abbandonato. Nell'omonima sezione, inseriti nel cassetto Highlights di Amy Resource 12, sono disposti programmi quali Ncomm 3.06, il noto terminale molto utilizzato da chi bazzicava nelle mitiche BBs, i sorgenti completi di AMOS Basic, Polataa 5.02, un gioco tipo breakout, CD-Datei, utile per catalogare i brani dei CD audio, BlitzDMS, Gotcha 1.2, Ilona v1.3 (Internet Relay Chat Network), Madhouse 2.6, HP Control, utile per effettuare stampe di qualità con le stampanti Hewlett Packard, Groovy Player e AsmsC.

Questa volta ci occupiamo in modo più approfondito dei lavori inviati dagli utenti, iniziando con Attilio Scifoni di Taranto, che ha reso disponibili una serie di programmi, in grado di far vedere l'aspetto dell'insieme di Mandelbrot, facendo oscillare il numero di iterazione da 1 a 16 e viceversa, il bulbetto superiore e la punta a sinistra. Simone Zannotta offre la versione 5.0 di TKG Editor Start Guide, mentre Roberto Sacchetti propone alcuni programmi, quali il gioco "Roulette v2", "ViewCL", che serve a visualizzare una delle tre copper list di sistema puntate dalla struttura GFX_base e "Old & New", un altro gioco, ispirato al mitico Arkanoid, in cui si deve cercare di far superare, al protagonista, tutte le 42 fasi, che lo compongono, infine, si dovrà affrontare l'ira di Re Ghost, in modo da poter uscire e quindi ritenersi vincitori. Claudio Marro Filosa propone agli utenti di Amy Resource "Amiga Info", una rivista in formato AmigaGuide, contenente notizie, informazioni, recensioni e schede informative, tra cui anche quella di EAR.

L'area riservata ai possessori di schede PPC, contiene WarpUP 3.1, il developper per mpega.library 2.0 (necessita di WarpUP), ppclibemu v0.5 e PowerView3D v0.9, utile per visualizzare a velocità supersonica gli oggetti in formato LightWave. Naturalmente anche le altre sezioni sono degnamente implementate, in modo particolare le utility per il Workbench, i datatype, e i giochi, tra i quali Power Crawler, Yarzee e



In Amy Resource 12 è presente una selezione dei lavori del mitico Lazur.



La fotografia, disponibile sul volume 29 di Aminet, ritrae un A3000 inserito all'interno di un tower Ateo.

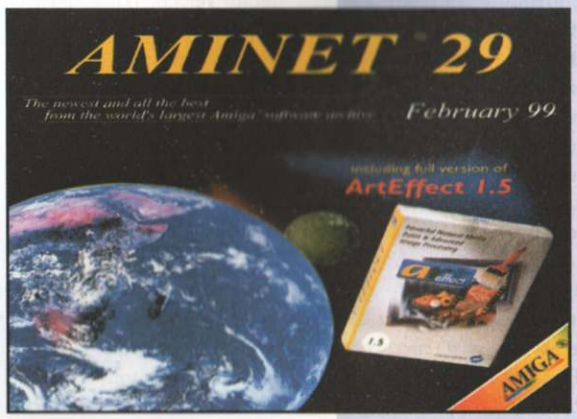


Immagine della copertina di Aminet 29.

About

Nome prodotto:
Aminet 29

Produttore:
Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft fur Software mbH
Veronikastrasse, 33
D-45131 Essen
URL: http://www.schatztruhe.de

Distributore:
Db-Line
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate (VA)
Tel.: (0332)74.90.00
URL: http://www.dbline.it

Prezzo: Lire 26.900 circa

Configurazione minima: Amiga con CD-Rom.

A favore: La versione completa di ArtEffect v1.5, utilità di vario genere e plug-in per POV-Ray.

Contro: nulla di particolare.

About

Nome prodotto:
Amy Resource Volume Dodici

Produttore:
Interactive di Luca Danelon

Distributore:
Interactive
Via Bolzano, 2
33010 Feletto Umberto (UD)
Tel./Fax: (0432)57.50.98
URL: http://www.amyresource.it

Prezzo: Lire 28.000.

Configurazione minima:
Amiga con CD-Rom.

A favore: La versione completa di WebFX v2.20, hardfile per ShapeShifter, Octamed SoundStudio v1.03c, patch per CygnusED e ImageFX e numerosi altri programmi, liberamente rilasciati su Internet.

Contro: Nulla di particolare.

FreeCell, quest'ultimo è un clone del famoso gioco inserito all'interno di Windoze 95/98, che anche con un semplice A2000, quindi con chipset ECS, supera dal punto di vista grafico il cosiddetto "originale", inoltre, consente di salvare le partite e dispone di altre interessanti opzioni. Freecell supporta anche le schede grafiche, nel nostro caso lo abbiamo testato con una Picasso II e il sistema grafico Picasso 96. Nella sezione riservata agli emulatori, sono inseriti AmiGenerator, un emulatore di sega MegaDrive/Genesis per Amiga 68k e PPC, che soprattutto per quest'ultimo processore si è dimostrato molto veloce. TrueReality emula invece il Nintendo 64, esclusivamente per i possessori di PowerUP, anche se inizialmente era stato sviluppato per Amiga 68k, comunque attualmente sono supportati esclusivamente alcuni dimostrativi.

Conclusioni

Il volume 12 di Amy Resource è indubbiamente una raccolta di buona qualità, che si è avvantaggiata del rilascio su Internet di molti programmi, una concessione che nell'immediato non può che far felice gli utenti Amiga, ma che alla distanza ci priva di buoni programmatori, software house e possibilità di sviluppo. Anche i CD di EAR hanno approfittato di questi "regali", così come quasi tutti gli utenti che dispongono di un accesso ad Internet. Lo scopo delle nostre compilation e di quelle come Amy Resource è invece quello di agevolare gli utenti che non hanno ancora la possibilità di collegarsi alla grande rete e anche a chi dispone di un accesso lento. Come sempre ogni programma è accompagnato da una buona documentazione e raramente abbiamo riscontrato inconvenienti. Come avete potuto notare questo mese non abbiamo potuto parlare della rivista in HTML, che da sempre ha accompagnato questa compilation, un motivo in più per credere che non sia soddisfacente sostituire una rivista cartacea con il solo CD-Rom, una scelta che qualche tempo fa anche la nostra rivista ha considerato, ma che gli utenti hanno inesorabilmente bocciato. Rimangono comunque disponibili le riviste dedicate agli UFO e misteri e quella riservata agli emulatori, sempre ricche di interessanti argomenti e approfondite recensioni. Questa volta l'augurio che facciamo alla Interactive è quello di proseguire sulla strada di quest'ultima raccolta, intensificando quindi la ricerca di quei programmi oramai abbandonati, ma sempre validi, magari anche se non rilasciati su Internet.

Aminet 29

Aminet compie 29 volumi e li festeggia alla grande con un omaggio dedicato agli appassionati di grafica, ovvero con sua maestà ArtEffect v1.5, by Haage & Partner, in versione completa e registrata. Chi volesse acquistare la versione 3.0, di questo potente programma, può usufruire del bonus inserito all'interno della confezione del CD, con la quale il costo viene limitato a 149 DM, inoltre, è disponibile il demo della release 2.6.

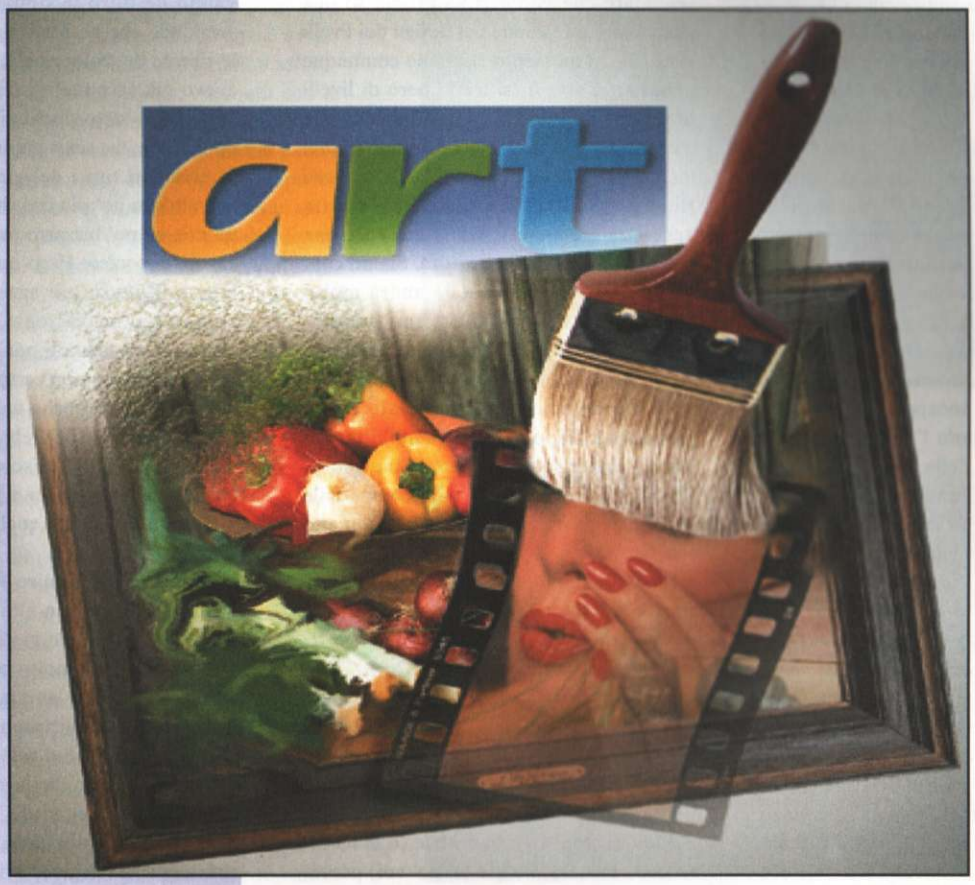
Esploriamo il CD

Vi rinfreschiamo la memoria ricordandovi che la versione 1.5 di ArtEffect, anche se un po' datata, supporta il modo Ham8 e contiene alcuni interessanti plug-in, con i quali si possono generare gli effetti di tile, motion blur, make tile, oltre al supporto per ScanQuix e alle numerose opzioni che hanno reso famoso questo programma. Le richieste di sistema consistono in AmigaOS 3.x, chipset AGA o ECS, inoltre, viene supportato il software CybergraphX e necessitano almeno 2

Mbyte di RAM, anche se ne vengono caldamente consigliati almeno 8.
Sempre rimanendo nel settore della grafica, segnaliamo Jpeg-Box di Andreas Ralph Kleinert, con cui si può convertire facilmente ogni tipo di immagine, tramite la SuperView-Library, in formato Jpeg (anche progressive), con una compressione che va da 0 a 100 ed altri numerosi settaggi. Lo scopo di questo programma è quello di creare una valida utilità per gli utenti che realizzano grafica per il Web, chi registrerà questa versione shareware potrà ottenere un modulo di salvataggio ottimizzato per processori PPC. Se siete tra le tante persone, che in tutto il mondo utilizzano POV-Ray, potrete apprezzare "Make City", con il quale si possono creare vere e proprie città, con tanto di cielo e terreno, il file sarà salvato sotto forma di scena, compatibile con la versione 3 di questo potente pacchetto di grafica 3D. Se oltre al talento siete provvisti anche di una PowerUP, potrete utilizzare il porting per WarpOS di POV-Ray, realizzato da Marcus Geelnard e Jarmo Laakkonen, che in questa versione consente di caricare e salvare immagini in formato IFF, anche se per quelle di una certa dimensione viene consigliato il formato grafico TGA. Nella stessa area, in particolare nella sezione riservata alle schede grafiche, abbiamo notato la presenza della versione 1.3 di "p4_1438", che ottimizza il settaggio dell'omonimo monitor della Microvitec, con il sistema Picasso 96. Nell'area riservata alle patch (biz/patch) sono presenti alcuni upgrade per "Fantastic Dreams", oltre alla versione 2.21 di "Studio Printer", con il supporto per le più diffuse stampanti della Epson (Stylus Color 440, 640, eccetera). Se siete alla ricerca di animazioni, collegatevi con il drawer "Pix" ed entrate nell'omonima sezione, in cui è presente Dolby, che può essere visualizzata con "AnimFX", oltre ad altre due dedicate agli UFO. Grazie a Tornado 3D aumentano sempre di più i filmati in formato MPEG, realizzati da David McKie, Andreas Weyrauch e dall'italianissimo Marco De Vitis, che dispone di una scheda PPC 603 a 175 MHz, inserita all'interno del suo A1200. Come sempre il reparto utility è ben fornito e di buona qualità, tra le tante offerte abbiamo notato i moduli per AIBB relativi alle blizzard 1240/40, numerosi screen saver, compreso quello di Anders Melchiorsen, che mostra il classico boing, con tanto di sonoro. Se avete qualche problema con il WBStartup, vi consigliamo di avvalervi di "Easy config of WBStartup", inoltre, non mancate di installare la versione 40.36b di FastIPrefs e FastWBPattern 40.06, a meno che non siate tra quelli a cui questa versione possa dare fastidio (vedere le apposite guide).
Nella sezione utility/misc, sono sempre presenti i programmi per il Superenalotto, misuratori delle risorse del sistema e riparatori di hard disk. Anche i datatype sono continuamente aggiornati, lo stesso dicasi dei de/compressori e le tante commodity, tra cui "MEReset", che resetta il sistema, dopo aver effettuato un "sempre comodo e sicuro" countdown, e "ModePro", giunto alla versione 4.61.

Conclusioni

L'acquisto di Aminet 29 si ripaga da solo, grazie alla presenza della versione completa di ArtEffect 1.5, chi disponesse già di questo potente programma potrà consolarsi con 1 Gbyte di software compattato, di ogni tipo e genere, e la possibilità di ottenere a prezzo di favore la versione 3.0, che tutti stiamo aspettando. Anche in questo caso abbiamo verificato la validità dei programmi della sezione grafica e delle utility, oltre a contributi quali immagini, filmati ed animazioni. Naturalmente non abbiamo potuto segnalarvi tutto il materiale degno di nota, ma possiamo affermare che anche nelle altre aree è disponibile una marea di utility e pacchetti di indubbio interesse, quindi, ancora una volta vi consigliamo di procedere senza indugi all'acquisto, sicuri di dare nuova linfa ed energia al vostro AMIGA!



Il regalo del volume 29 di Aminet è il mitico ArtEffect v1.5 di Haage & Partner.

Games Preview

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Anche questo mese le novità non sono certo poche, anzi, come al solito possiamo presentarvi un'ampia serie di anteprime assolutamente eccezionali. Anche questa volta alcuni dei giochi su cui andiamo a dare una prima occhiata curiosa sono molto interessanti, segno di una costante rinascita videoludica del nostro amato Amiga, grazie anche alla spinta di Amiga Inc, di Phase 5 e di tutte le altre società che stanno costruendo un roseo futuro per Amiga.

Tales from Heaven

Riprendiamo il discorso sull'interessante progetto dei Darkage Software di Paolo D'Urso. Questo platform poligonale che introduce per la prima volta su Amiga tecniche 3D e di texture mapping su un platform. Come forse ricorderete dalla precedente preview, avremo il controllo di un piccolo bambinetto paffutello con tanto di berretto calcato sugli occhi che deve affrontare un mondo fantastico popolato da insetti giganti e altre amenità più o meno aggressive, cercando di raccogliere nel frattempo tutte le gemme disseminate nel percorso. Il motivo di questa nuova preview è semplicemente dettato dal rilascio di una nuova demo da parte della Darkage per farci vedere i miglioramenti apportati in queste settimane di sviluppo intensivo. Il nuovo livello presente riprende da vicino lo stile del precedente con piattaforme sospese per aria su cui dovremo saltare stando ben attenti a non finire nel vuoto e a non incappare in uno dei nemici che presidiano l'area. Avremo a nostra disposizione delle bombe che serviranno ad eliminare le varie api e l'inquietante scorpione che ci sbarrano la via verso l'uscita. Come già accennavo in precedenza dovremo raccogliere tutte le gemme sparse nel livello per riuscire ad aprire il portale posto alla fine di ogni stage. Queste simpatiche pietruzze rosse sono nei posti più impensati come forzieri o piattaforme solitarie o più semplicemente nascoste da qualche parte. Per passare all'aspetto tecnico bisogna dire che abbiano notato diversi miglioramenti nel gioco sia nell'aspetto grafico (il nostro piccolo protagonista è ora molto più definito e colorato) che anche nella struttura vera e propria del livello molto più complesso, sebbene non ancora ai livelli di produzioni analoghe per altre piattaforme. Interessanti anche gli effetti speciali adottati che comprendono trasparenze, lens flares ed un'interessante effetto di mappatura per il fondale dei livelli che sembra avvolgere il tutto (molto difficile da spiegare a parole ma bello da vedere). Sul versante velocità va doverosamente segnalato come il gioco risulti molto veloce anche sul 040/25 della Power Up che, come tutti ormai sanno, non è certo un mostro di velocità. É comunque presente un modo in 2x1 che, con l'usuale predita di definizione grafica, permette un notevole incremento di prestazioni. Al momento oltretutto il gioco gira solo sotto AGA e lo stesso Paolo D'Urso ci ha confermato che il driver per schede video (da lui stesso scritto) permetterà velocità attorno ai 100fps! COme doverosa nota resta da segnalare che Paolo ci ha promesso una particolare attenzione nel design dei livelli visto che al momento risultano comunque abbastanza spogli (si tratta però di livelli di prova per saggiare la bontà dell'engine e del sistema di controllo). Saranno quindi inclusi molti dettagli grafici nella versione finale che dovrebbe essere arricchita anche da scenografie complete e da una notevole varietà nelle texture. Siamo convinti che il risultato finale andrà molto vicino ai più blasonati platform tridimensionali già usciti anche perché nutriamo sempre molta fiducia nel lavoro di Paolo e soci. Come ultima nota segnalo che il gioco sarà disponibile presumibilmente dopo l'estate sotto etichetta Epic/Islona. Sarà distribuito su CD e sarà compatibile con tutti gli Amiga AGA o con almeno scheda grafica. Le premesse per un buon gioco ci sono tutte, vedremo come saranno finalizzate. Buon lavoro ai Darkage.

Wet: The Sexy Empire

Anche se non sono certamente nello stato psicofisico più adatto visto che esco da una tre giorni di influenza con febbre quasi a 39 e mi sento alquanto "moscio" il mio dovere di cronista instancabile (o di forzato della tastiera, vedete un po' voi) prevede che io vi parli di questo interessante gioco teutonico che farà certamente felice più d'uno tra voi. Il gioco in questione, già uscito su PC e anche per Amiga (ma solo in tedesco) è un bizzarro misto tra manageriale ed avventura grafica in cui vestiremo le succinte vesti nientemeno che di una aspirante pornostar. Ok, adesso frenate i vostri piccoli testosteroni impazziti e lasciatemi continuare. La storia ci vede alle prese con questa giovincella alquanto disinibita che, per farla breve, dovrà partire da zero (anzi da ciò che madre natura le ha dato) e cercare di fare carriera nel difficile mondo della pornografia. Lo scopo finale, come forse avrete intuito dal titolo, è costruire il nostro impero del sesso! Ok, un gioco adatto a tutti i novelli Larry Flint (si scriveva poi così il nome del re del porno americano?) che però dovrebbe risultare piacevole ed interessante anche per tutti gli altri. I motivi che mi spingono ad affermare questo sono molteplici e vanno be oltre le simpatiche signorine seminude che potremo ammirare durante le riprese dei colossal che gireremo. Come avevo già accennato infatti, Wet (che in Italia è già stato distribuito per PC con il nome Lula: the sexy empire) mescola alcuni elementi tipici del gioco manageriale con altri un po' più osé riuscendo a creare un mix un po' bizzarro ma comunque piacevole e ironico. Ecco questo è probabilmente il punto più azzeccato di Wet il puntare tutto sull'ironia sia nella grafica che nelle situazioni, per sdrammatizzare l'ambientazione non certo facile da gestire e per strapparci anche una sana risata che non fa mai male. Avrete modo di vedere quello a cui mi riferisco nelle immagini che dovrebbero accompagnare questo articolo a meno che qualche mandrillone in redazione non se le imboschi... Passando al lato tecnico Wet è totalmente disegnato a mano in alta risoluzione con supporto per schede grafiche e AGA. Lo stile di disegno è molto curato e fumettoso. Molte sono le animazioni presenti e anche i dialoghi, purtroppo solo in tedesco almeno per ora. Sul resto non possiamo pronunciarci visto che lo scarno comunicato stampa consegnatoci conteneva solo alcune foto e delle laconiche caratteristiche tecniche. Il gioco comunque è stato

pubblicato in Germania dalla New Generation Software (quelli di Trapped 1 e 2) su CD e pare stia riscuotendo un notevole successo visto che è già entrato in hit parade dei giochi più venduti. Da quanto ci è dato capire però non ci sarà una versione in inglese a breve termine visto che il comunicato non ne fa accenno. Io proporrei di rivolgerci direttamente ai simpatici tedeschi e far sentire la nostra voce, Wet è un gioco valido e molto curato (oltre che decisamente attizzante, ehm...) e non mi sembra giusto privarci di questo buon gioco solo per le barriere linguistiche. In fin dei conti esiste una versione inglese per PC, non credo ci voglia molto ad adattarla su quella Amiga. Beh, speriamo che cambino idea, intanto incrociamo le dita...

Bello il logo di Tales From Heaven, eh?

Nuxelia

Ok, ne ho parlato anche lo scorso numero, ora però non accusatemi di fare preview sempre degli stessi giochi (anche perché non è vero), non è colpa mia se i programmatri rilasciano nuovi demo ogni quindici giorni! Nuxelia è comunque un gioco interessante e merita di essere analizzato nuovamente per parlare di questo nuovo dimostrativo che è stato reso pubblico dopo il grande favore incontrato con il primo. Per chi magari lo scorso numero era distratto ricordo che Nuxelia è un'interessante arcade adventure che riunisce elementi puzzle con le più canoniche piattaforme tipiche dei platform. Il nostro piccolo eroe deve viaggiare all'interno di un fantastico regno alla ricerca di non si sa bene cosa (magari la solita principessa rapita) e viaggia armato di interessanti poteri come palle di fuoco (no, non gli hanno incendiato i pantaloni) e pozioni revitalizzanti oltre ad armi più tradizionali come frecce, boomerang e bombe. Il percorso è ovviamente irto di ostacoli e di nemici che adranno affrontati i primi con logica ed intuizione, i secondi con la forza bruta e con un po' di astuzia che non guasta mai. Disseminati per i livelli ci saranno anche alcuni negozi (nel livello demo due in tutto) dove potremo acquistare le armi o i poteri che ci servono. Per procurarci i soldi basterà fare la pelle a tutte quelle bestiacce che cercano di ucciderci affinché rilasciano, una volta crepate, simpatiche monetine o simpaticissimi sacchetti che contengono soldi e armi. Ci sono anche vari tipi di mattoni speciali evidenziati da stelline, che sono disseminati per il livello. Questi nascondono soldi, armi o sono utili per superare difficoltà. Altro utile aiuto proviene da dei piccoli cartelli che potremo leggere e che ci daranno valide indicazioni sul modo di superare punti abbastanza ostici. Passando ora al lato grafico si notano alcune migliorie rispetto alla versione precedente come una migliore definizione dei fondali e degli sprite unita ad un'aumento di frame di animazione per i fondali animati. Lo stile di disegno, come avevo già avuto modo di segnalarvi la volta scorsa, è decisamente professionale e piacevole, con un elevatissimo numero di dettagli sia per i piccoli sprite che per i ricchi fondali in parallasse. Per quanto riguarda lo scrolling bisogna ancora rilevare il grossolano difetto già segnalato la volta scorsa, non esiste uno scrolling in otto direzioni vero e proprio ma solo uno scorrimento orizzontale delle schermate fino al raggiungimento della fine delle stesse con passaggio repentino

Un'immagine decisamente significativa della complessità poligonale presente nel demo.

Nuxelia è molto raffinato e curato graficamente.

I livelli successivi, ancora non presenti nei demo, sono altrettanto curati e definiti.

Trucchi & Barbatrucchi

di Nicola Morocutti (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Continuiamo con la soluzione di The Big Red Adventure, e segnaliamo anche alcuni trucchi provenienti da un lettore, Maurizio (il cognome non è riportato), che ci chiede anche alcuni aiuti su Nippon Safes Inc. Purtroppo non dispongo della soluzione completa di questo bel gioco quindi se qualcuno mi più aiutare inviandomela sarei felice di pubblicarla appena terminata quella di TBRA.

Quarta Parte

Allontanatevi dal treno e proseguite verso destra per due schermate. Troverete un sentiero che vi porterà ad un ponte diroccato. Facciamo spostare a Dino i massi che si trovano in riva al fiume in modo da riuscire a costruire un sentiero per superare il fiume che ostruisce la strada. Giunti nel paesino troverete il carrozzone della fattucchiera che vi chiederà di trovare quattro ingredienti per una pozione che, una volta pronta, vi permetterà di entrare nella villa di Virago. Raccogliamo con Doug i 5 pezzi di ghiaccio e la lanterna e con Dino la grondaia vicino alla Chiesa. Entriamo nel cimitero e raccogliamo le ossa, che sono il primo ingrediente, con Doug e la bottiglia da usare poi con la lanterna per ottenere un whisky da dare al becchino che, ingentilito dalla vostra generosità vi rivelerà l'ubicazione della villa di Virago (il centro del bosco). Andiamo ora nella piazzetta della chiesa e facciamo suonare a Dino il carillon per far addormentare il vecchietto a cui sfileremo quindi gli occhiali. Raccogliamo quindi il telo, un bastone e uniamo la grondaia con le lenti degli occhiali per ottenere un rudimentale cannocchiale. Prendiamo ora il controllo di Doug a cui faremo raccogliere il sasso alla base del campanile e costruire una scala per scalare la torre campanaria con i 5 blocchi di ghiaccio. Suoniamo la campana con il sasso e potremo catturare con il telo di Dino il nostro secondo ingrediente, un pipistrello. Osserviamo ora i dintorni del villaggio con il cannocchiale, scorgeremo la villa di Virago e capiremo la strada per arrivarci. Addentriamoci ora nel bosco, cercando nelle tane scavate negli alberi il terzo ingrediente (i semi di girasole), seguendo le indicazioni sarà facile arrivare alla villa. Raccogliamo il dente di leone (nostro quarto ingrediente) e torniamo dalla zingara che ci preparerà la pozione magica. Una volta trangugiato l'intruglio Doug si trasformerà in un pipistrello e sarà quindi uno scherzo per lui entrare nella villa. A questo punto torniamo a vestire gli aderenti panno di Donna Fatale che, nelle stanze della villa, sta facendo conoscenza con i folli piani del dr. Virago. Una volta che il folle scienziato sarà uscito dalla stanza aprite il cuscino e raccogliete una delle piume di struzzo di cui è composto. Raccogliamo il profumo sulla destra ed osservando il soffitto, scopriamo una botola. Entriamoci e raccogliamo la boccetta del cloroformio vicino al grammofono, la gazza ladra impagliata ed il disco sulla sinistra. Mescoliamo ora il cloroformio con il profumo ottenendo un composto alquanto maleodorante. Scesi nuovamente nella stanza sottostante, proviamo gli effetti del nostro composto sulla guardia fuori della porta. Appena liberi dirigiamoci verso le scale e scendiamo verso la sala. Raccogliamo quindi la frutta sul tavolo, il vaso che avremo davanti e tiriamo fino a far cadere il busto. Raccogliamo uno dei cocci e andiamo nello studio. Qui leggiamo il diario per scoprire come resuscitare i morti, vedremo che ci manca un solo ingrediente che si trova nella bacheca sulla destra. La chiave per quest'ultima la troverete nell'occhio dello scheletro. Versiamo quindi i tre componenti nell'"allegro" posacenere ottenendo la pozione in cui intingeremo la penna che si trova sul tavolo. Con questa specie di siringa facciamo un'iniezione alla povera gazza la dra che così rientrerà in vita. Per completare l'esperimento è però necessario legger un libro di elettrostatica presente nella libreria e scoprire le proprietà dei campi magnetici. Raccogliamo la polvere magnetica creata dal pendolo dell'orologio in movimento presente nella stanza e cospargiamoci il disco raccolto in precedenza andando nel contempo verso la camera da letto. Qui, aprendo la finestra, scagliamo il vaso sulla guardia di sotto aprendoci così una buona via di fuga. Ci servirà però anche la chiave del portone. Rechiamoci dunque in soffitta e suoniamo il disco con il grammofono. Una scarica elettrica partirà verso il pavimento. Nel punto dove si è scaricata la corente elettrica scriviamo con il coccio di gesso le parole "Intel Outside" (!) e poniamoci sopra il pennuto quasi vivo. Suoniamo ancora il disco e riportiamo definitivametne in vita l'uccellino. Questi, sentendosi probabilmente in debito con noi, ci seguirà fino alla camera da letto di Virago, dove ruberà per noi le chiavi del portone. Scappiamo quindi verso l'uscita dove saremo però catturati da un altra guardia e portati nel laboratorio sotterraneo per il gran finale!

Alien Breed 2 (AGA)

Codici per i livelli

1) 737373 2) 309383 (ultimo livello)

XP8

Ho deciso di ripubblicare i codici di questo divertente shoot'em up, visto che quelli del mese scorso sono diversi da quelli inviatici da Maurizio. Io non ho avuto il tempo di provarli

1) 32204A210704 2) F3200A214F0D 3) 12021221430A 4) f78248214azc (ultimo livello)

Conclusioni

Finisce qui la nostra soluzione di The Big Red Adventure. Dal mese prossimo vedremo cosa proporvi, intanto divertitevi a concludere questo bel gioco made in Italy. Ci sentiamo il prossimo numero...

alla schermata successiva. Purtroppo questo èancora più accennato in verticale, dove appena si supera il limite superiore dello schermo si passa alla schermata successiva. Questo non è un buon biglietto da visita per un platform visto che l'ultimo titolo a ricorrere ad uno scrolling del genere è il vecchissimo Prehistorik della Titus e già allora una cosa del genere non si poteva accettare, figuriamoci adesso con titoli come Superfrog (tra l'altro ripubblicato in questi giorni), Putty Squad (che dovrebbe essere nei negozi a breve) e tutti gli altri titoli che hanno fatto la storia del genere su Amiga. Per contro però questa mancanza è stata compensata almeno in parte dal gran numero di strati di parallasse inseriti. Se ne contano almeno quattro nella parte bassa dello schermo più un vero e proprio movimento prospettico per il cielo (veramente bello!). Inoltre, come già accennavo prima, questi strati sono anche animati, molto bello. In pratica, tirando un po' le fila di questa preview, l'unico difetto imputabile a Nuxelia (oltre al titolo) è questo scrolling che ne penalizza notevolmente l'impatto verso il giocatore. Speriamo in una riscrittura delle routine di scrolling nella prossima versione visto che è un gioco che merita e non è giusto rovinarlo per così poco. Speriamo quindi nella buona volontà dei programmatori per avere un titolo pienamente soddisfacente.

Wet: The Sexy Empire, c'è da aggiungere altro?

Immagine dall'alto di un villaggio texano in Wet.

Phoenix Fighters

Passiamo da un gioco decisamente carino e promettente come era Nuxelia, a quella che si prospetta come un'emerita ciofeca targata Alive Mediasoft. Stranamente poi, pare che quasi tutte le riviste on-line per Amiga tendano ad incensare questo titolo che, sinceramente, mi pare una tra le più grosse bidonate che ci possano tirare. Procediamo dunque con il solito ordine per vedere un po' cosa mi ha spinto a compromettermi così tanto contro un gioco. Beh, molti di voi si ricorderanno quel gioco di navicelle uscito circa venti anni fa in sala giochi di cui adesso mi sfugge il nome (sarà uno degli effetti della febbre) dove si doveva guidare la propria navicella attraverso stretti cunicoli prestando attenzione a come reagiva il nostro vascello alle sollecitazioni dei motori e soprattutto dell'inerzia. Si chiamava Gravity? No, ci ho provato, ma proprio non riesco a ricordare. Comunque spero l'abbiate presente. Ora immaginatevi come dovrebbe essere una versione di questo classico alle soglie del 2000. Probabilmente tutta in 3D con supporto PPC e Warp 3D e sfruttare a pieno la potenza dei nostri processori Risc. Beh, ci siete andati "leggermente" lontano visto che Phoenix Fighters, gioiello di casa Alive presenta una bellissima grafica 2D disegnata da uno con problemi di accostamenti cromatici e con lillipuziane navicelle che sfrecciano impazzite per lo schermo. Ora, io mi domando e dico, perché sprecare tempo ed energie in un gioco del genere che forse come shareware potrebbe andare bene? Phoenix è scarso sotto tutti gli aspetti. Graficamente, come ho già detto non regge assolutamente il confronto con nulla in circolazione, la grafica, almeno secondo i miei parametri di buon gusto, è decisamente insufficiente. E per fortuna che usano l'AGA altrimenti ci trovavamo un gioco in bianco e nero! Il sonoro è discreto, non è certo la parte peggiore ma niente tracce audio su CD (anche perché tale meraviglia dovrebbe uscire su floppy). L'aspetto più sconcertante è comunque lo stile di gioco, assolutamente invariato rispetto all'originale. Capisco il riprendere fedelmente lo schema del titolo a cui ci si ispira, ma almeno un po' di novità! Preferisco piuttosto cercarmi l'originale e giocarlo con il MAME o almeno fare una partita a tutti i cloni da sala giochi usciti negli anni che sono sicuramente migliori di questa porcheria. Intendiamoci però, Phoenix Fighters di per sé non è malvagio come giocabilità, è divertente per un po' (anche se a me dopo il terzo smaltamento della mia navicella contro le rocce comincia a dare sui nervi) e mantiene quello che promette, cioè di replicare il più fedelmente possibile lo stile di quei vecchi giochi da bar. Purtroppo però i ragazzi della Alive, che fortunatamente stanno portando avanti altri progetti molto più interessanti di questo, devono rendersi conto che ormai non basta più la giocabilità (che oltretutto in questo titolo è trita e ritrita) per fare un buon gioco. Ormai Amiga ha l'hardware per fare giochi di gran classe che nulla hanno da invidiare alle altre piattaforme, quand'è che qualcuno ce ne darà la prova?

Racing Game

Ultimo per questo mese un gioco dal titolo ancora misterioso che va a porsi in un ramo della produzione videoludica per Amiga non molto fertile ultimamente. Aspettando quindi Virtual GP di Paolo Cattani che ormai dovrebbe essere alle battute conclusive concentriamoci su questo titolo non certo eccezionale dalle premesse ma comunque promettente. RG (lo chiameremo così per ora) è un gioco di guida sportiva arcade basato su routine 3D abbastanza semplici ma comunque efficaci e su alcuni trucchetti per rappresentare le auto e gli oggetti ai lati del per-

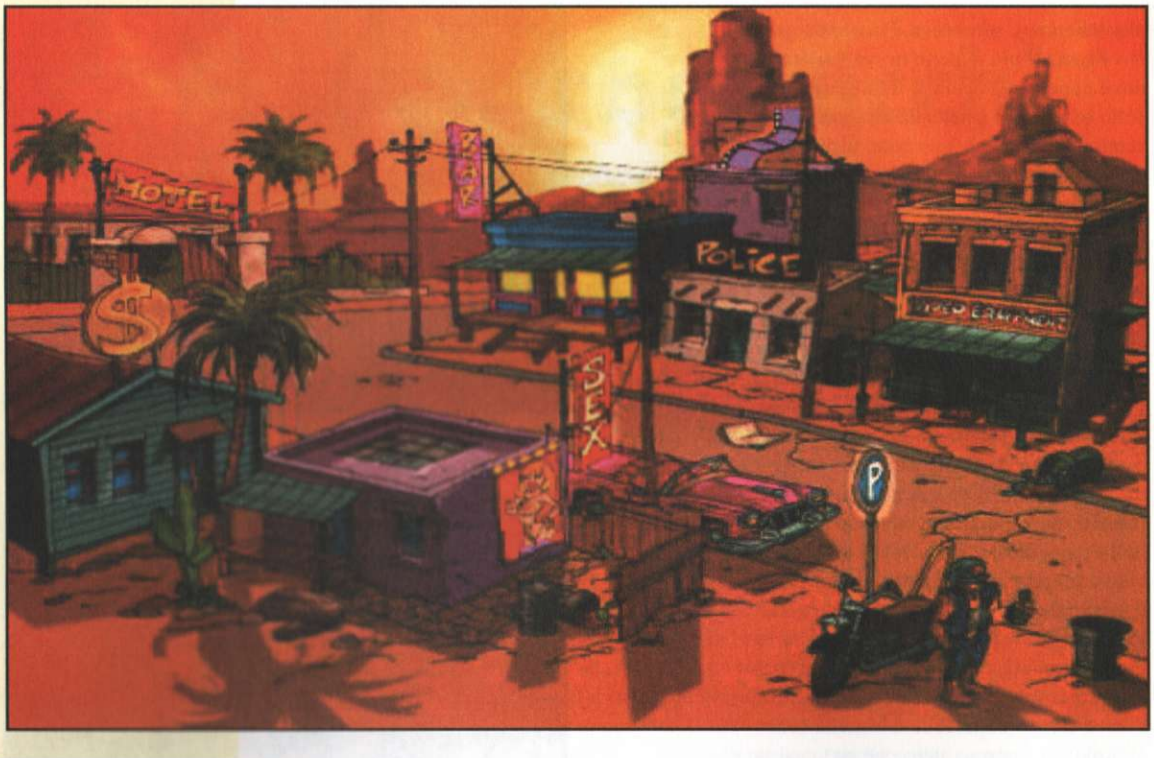
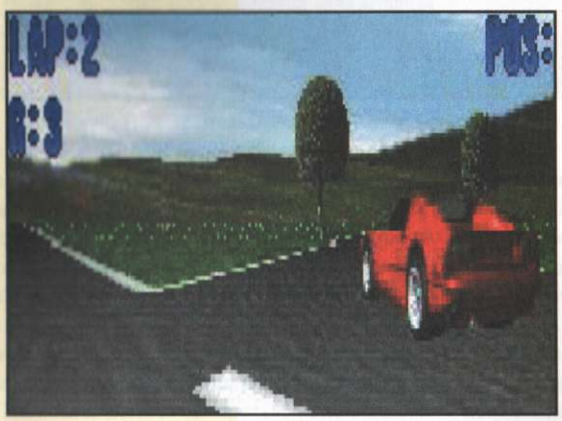


Immagine dall'alto di un villaggio texano in Wet.



Visto così non è niente di speciale comunque il fantomatico Racing Game può ancora migliorare.

corso. Partendo dunque, già che ci siamo, dalla grafica lo schermo si apre diviso in due, sulla parte bassa troneggia un bel cruscotto renderizzato con tanto di volante che sterza a sinistra e a destra, la parte alta invece presenta il paesaggio vero e proprio in cui dovremo correre. Il terreno è totalmente texturizzato in maniera molto valida anche se nel piccolo livello demo sono presenti solo erba o strada più i simboli stradali sull'asfalto. Piccolo particolare a sfavore è la limitatezza dell'area visibile dettata probabilmente dal fatto che il gioco è stato pensato purtroppo per Amiga basati ancora su 030/50. Per dare un po' più di verosimiglianza al paesaggio i programmatori hanno usato un trucchetto, di cui vi avevo già accennato prima, che consiste nell'inserire oggetti bitmap che però non vanno rimpicciolìti o ingranditi dal processore ma sono composti da fotogrammi precalcolati. Questa tecnica, introdotta anni fa da alcuni giochi per PC, ha molti pro ma alcuni pesanti contro. Innanzitutto le approssimazioni a cui si è costretti sono molto elevate quindi possono apparire prospettive totalmente sballate con oggetti in lontananza più grandi di quelli vicini mandando a quel paese la verosimiglianza. I pro sono da ricercarsi nella velocità e facilità di gestione che una tecnica simile comporta unita però ad un consumo molto maggiore di memoria. Comunque in RG le cose funzionano abbastanza bene e le richieste di 6Mb di Ram ci sembrano accettabili. Passando al gioco di per sé, visto che di sonoro, oltre ai motori, si sente gran poco, possiamo dire che si tratta, al momento anche se è ancora in fase embrionale di sviluppo, di un gioco onesto e divertente. Nulla di eclatante intendiamoci, ma un giochino che vi farà divertire per delle ore. Purtroppo si tratta ancora una volta di un gioco rivolto alla fascia più bassa dell'utenza Amiga e che quindi penalizza fortemente i possessori di PPC che vedono le proprie potenti macchine non sfruttate per niente. Speriamo in un'inversione di tendenza nel futuro prossimo visto che ormai dovrebbero uscire tra pochi mesi tutti i grandi titoli per PPC annunciati, peccato che fra questi non ce ne sia nessuno di macchine a parte forse Wipeout 2097. Per quanto riguarda RG i programmatori stanno ricercando un ditributore e contano comunque di finire presto il loro gioco anche perché il grosso del lavoro sul motore 3D l'hanno già fatto. Speriamo quindi di poter vedere presto questo gioco in una veste più completa e magari un po' più raffinata graficamente.

Conclusioni

Termina qui il nostro appuntamento mensile con le novità, vi rimando alle recensioni dove troverete anche le usuali news. Per il prossimo numero dovremmo avere interessanti titoli da analizzare in questa rubrica visto che stiamo aspettando Space Station 3000 e le prime immagini di Wipeout 2097 su Amiga, oltre ad una probabile preview dei prossimi titoli della Titan. Sperando nel frattempo di guarire al più presto da questa fastidiosa influenza vi saluto, etci!

Games Review

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

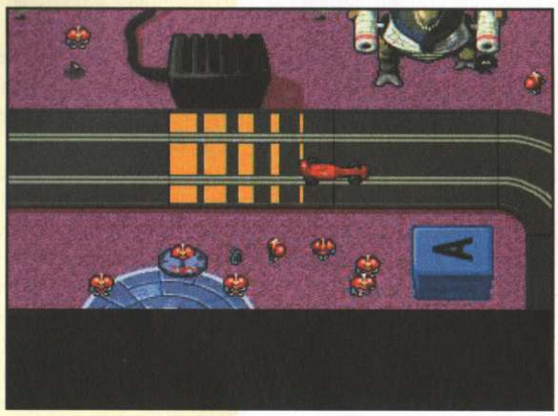
Altro mese un po' "gné gné" (Copyright 1999 Nicola Morocutti) questo appena trascorso. Pare che tutti i titoli annunciati per la primavera abbiano subito pesanti ritardi e che slittino decisamente verso l'estate. Intanto consoliamoci con le uscite del mese che, seppur non brillando certo per doti particolari, escludendo le riedizioni di alcuni classici, ci permetteranno di divertirci fino al prossimo mese.

The Killing Grounds

Penso che a leggere questo titolo stampigliato all'inizio di questo pezzo qualcuno abbia pensato seriamente che abbiamo toccato il fondo. Già immagino le voci di chi dice: "ormai EAR si è ridotta a recensire vecchi giochi pur di riempire le pagine!". Beh, cari i miei criticoni, non è esattamente così. Infatti la Epic Marketing, che sforna CD a ritmi da paura, si è accordata con la mitica Team 17 per rirpoporre i titoli più importanti di questa storica software house su CD. I primi risultati di questa cooperazione si sono manifestati sotto forma di The Killing Grounds (Alien Breed 3D II) e di Superfrog (che recensiremo probabilmente sul prossimo numero). Ecco dunque spiegato l'arcano. Resta ancora da dire che nel CD contenente TKG sono stati inseriti tutti quei programmini di supporto che erano apparsi dopo l'uscita dell'ultimo capolavoro dei Team 17. Avremo così centinaia di MB di livelli aggiuntivi con in più versioni per scheda video dell'eseguibile ed un nuovo map editor molto più potente. Oltre a ciò è promessa a breve una versione per PPC del gioco che sarà probabilmente resa disponibile gratuitamente a tutti gli utenti registrati di questo CD. Passiamo ora al gioco vero e proprio. Come forse ricorderete TKG è un clone di Quake che, ai tempi della sua uscita, rivoluzionò il mercato presentando uno dei motori 3D più evoluti e potenti mai apparsi su Amiga. Ricordo ancora che questo titolo si conquistò di forza moltissime copertine di riviste Amiga e impressionò anche testate esterne al mondo Amiga che lo additarono come un'esempio della rinascita di Amy. Era sicuramente uno tra i giochi più belli ed attesi dell'anno ma non fu un clamoroso successo come il primo Alien Breed 3D, vuoi per le richieste hardware decisamente elevate per il tempo, vuoi per il fatto che il mercato era ormai intasato dai cloni di Doom, TKG non riuscì mai a prendere il volo definitivamente e fu una delle cause che spinse i Team 17 a lasciare definitivamente Amiga. Tralasciando queste cose un po' tristi parliamo dell'aspetto grafico. TKG ha un motore 3D molto valido che, seppure non arrivi certo ai livelli di Quake, ha caratteristiche di tutto rispetto come luci dinamiche, sorgenti luminose

Il nostro Gilbert è anche sonnambulo? Mah, lo scopriremo solo giocandoci.

Valhalla in tutto il suo dubbio splendore. É comunque un gioco divertente.



Tiny Troops è carino ma dopo un po' risulta troppo monotono.

Burnout ha una grafica interessante, peccato che il gioco sia un vero bidone.

Ecco un fotogramma delle idilliche scenette animate d'intermezzo di Gilbert Goodmate.

mobili, effetto acqua molto realistico, effetto trasparenza, nemici poligonali, armi poligonali e molte altre piccole chicche. L'unico vero appunto che si può muovere al motore 3D è la velocità non certo elevata visto che anche su uno 030/50Mhz (che allora era considerato un processore veloce) bisognava giocare in un quarto di schermo. Per dovere di cronaca bisogna anche ricordare che esiste anche una versione per macchine con 020 e 2Mb di Ram che utilizza ancora il chunky copper reso famoso da Gloom ed il primo Alien Breed 3D per la sua velocità che però, di contro, riduce la risoluzione a 2x2 pixel. Passando ora alle texture queste sono quasi sempre di buona qualità anche se in alcuni casi risultano alquanto bruttine e fuori luogo. Belli i nemici che sono veramente molto vari e agguerriti anche se effettivamente sono pochi quelli realmente poligonali, mentre gli altri sono bitmap, niente di male comunque visto che non diventano mai troppo pixellosi. I livelli sono ampi e ben disegnati, anche i livelli aggiuntivi che trovate nel CD sono di buona fattura e sebbene alcuni siano solo variazioni sul tema dell'originale, altri presentano ambientazioni interessanti e buona complessità nelle mappe per tenervi incollati allo schermo molto a lungo.Il lato sonoro di TKG è sempre stao un suo punto di forza, infatti, sebbene non abbia musiche particolari o tracce audio suonate da CD, i programmatori della Team 17 hanno creato un "rumore" di sottofondo molto cupo ed inquietante rotto ogni tanto dalle urla strazianti degli alieni o dai nostri spari. Comunica una sensazione di ansia e di terrore indescrivibile ma assolutamente perfetta per un gioco del genere! La giocabilità e la longevità sono su livelli molto elevati visto che la prima è aumentata notevolmente dalla struttura classica del gioco che quindi richiede pochissimo tempo per impratichirsi, mentre la seconda risente positivamente del gran numero di livelli, di armi e di nemici che potremo incontrare.

Conclusioni

Sono rimasto decisamente soddisfatto da questo CD della Epic, mi rammarico solo non ci fosse la versione PPC che spero di vedere prima o poi, per il resto il contenuto dell'argenteo supporto è valido ed allettante. Certamente non mi sento di consigliarne l'acquisto a tutti coloro che abbiano già la versione originale dei Team 17 ma per tutti gli altri che, per un motivo o per l'altro, avessero perso questo capolavoro sarà cosa buona e giusta rimediare approfittando dell'offerta della Epic.

Giudizio: **Molto buono**

Wolfstein 3D

Prima o poi doveva succedere, era logico che il gioco che aveva cominciato la rivoluzione degli sparatutto in prima persona avesse una sua conversione su Amiga. Certo, sarebbe stato meglio se questo fosse successo sei o sette anni fa quando Wolf 3D era considerato il non plus ultra del genere e non solo adesso quando è solo un simpatico salto nella memoria. É inutile comunque porsi questi problemi, sappiamo benissimo tutti come è andata e quindi godiamoci questo ulteriore piccolo regalo degli Id software prontamente portato su Amiga. Il gioco penso lo conosciate tutti, non è altro che uno sparatutto 3D "alla DOOM" (anche se tale definizione è cronologica-

mente errata) che segnò, sui primi 386, la nascita del genere che ha visto come massimi esponenti Doom e Quake (più seguiti vari). Wolf 3D è molto semplice e schematico presentando un'area di gioco totalmente piatta suddivisa però in varie stanze e corridoi a rappresentare una fortezza nazista nella seconda guerra mondiale. Noi, prodi eroi senza macchia e senza paura, dovremo aggirarci per questo maniero armati inizialmente di una pistola per cercare di liberarci la strada da tutti i nemici che incontreremo. A caercare di sbarrarci il cammino troveremo varie forze del Furher a partire da soldati semplici fino a graduati e truppe d'assalto passando per cani e altre amenità varie. Sparsi per i livelli troveremo poi anche tesori di ogni genere da raccogliere e anche cibi per ripristinare la nostra energia. Troveremo poi anche armi come mitragliette e munizioni per le medesime giusto per non rimanere a secco sul più bello. Altro fattore importante saranno le chiavi e gli interruttori che ci permetteranno di accedere a parti dei livelli altrimenti inarrivabili. Graficamente Wolf 3D è semplice e veloce. Non ci sono troppi fronzoli e anche le texture sono poco varie. Ci sono un po' di lampadari che pendono dai soffitti, un po' di barili e tavolini nelle stanze , qualche ritratto di Hitler ai muri e poco altro. Anche i nemici non hanno poi questo gran numero di frame di animazione ma sono, tutto sommato, abbastanza ben disegnati. Passando alla realizzazione tecnica la conversione è pressoché perfetta, anche perché non credo sia stato molto difficile rendere nel migliore dei modi un gioco così semplice sugli Amiga attuali. Il tutto è veloce e ben programmato anche se ovviamente il lavoro di conversione ha più valore per l'importanza storica del gioco più che per le sue qualità intrinseche. Lo scema di gioco infatti è molto semplice e lineare e probabilmente la noia non tarderà ad arrivare. Il gran numero di livelli e la struttura collaudata potrebbero comunque spingervi a continuare fino alla fine ma non credo che poi avrete molta voglia di riprenderlo in mano. Per giocarlo penso sia sufficiente un A1200 base con un po' di fast ed un HD visto che gira molto bene sul mio sistema.

Conclusioni

Titolo dal grande valore storico più che tecnico quindi ecco spiegata la votazione appena sufficiente che campeggia qui sotto. É un gioco che comunque non deve mancare nella softeca di nessun serio cultore dei videogames quindi scaricatelo da Aminet e poi cercate di pescare da qualche parte i livelli della versione completa (magari da qualche amico piciista), potreste divertirvi decisamente. Giusto per eprimere un giudizio sulla conversione trovo che sia onesta anche se non era difficile da fare, speriamo vengano rilasciati presto altre sorgenti di giochi magari un po' più recenti.

Giudizio: **Sufficiente**

Starbirds

Piccolo accenno giusto peché ho un po' di spazio a questo sparatutto ragalato ai visitatori del proprio sito da Haage&Partner. Si tratta di un piccolo lavoro svolto dall'omnipresente Sam Jordan che probabilmente non sapendo bene come impiegare i propri fine settimana ha programmato questo. É da chiarire subito che il gioco è assolutamente freeware e va giudicato in quanto tale. La grafica è scarna e anche un po' pietosa (non troverete foto in queste pagine proprio per non incorrere nelle risate di qualche tronfio piciista) ma poco male visto che il gioco (che risiede su un comodo dischetto) è simpatico e si lascia giocare per un po'. Certo quelle copper list sullo sfondo potevano anche risparmiarcele visto che i colori fanno veramente fastidio ma tant'è, come si dice, a caval donato... Provate quindi a collegarvi sul sito di H&P e cercate questo simpatico giochillo che può essere adatto se avete qualche bambinetto in età pre-scolare a cui far trascorrere qualche sana ora davan-

About

Nome prodotto: The Killing Grounds

Produttore:
Team 17/Epic/Islona

Distributore:
Darkage Software
C.so Garibaldi, 5
Spoleto (PG)
Tel. 0743/49903

www.idealia.net/darkage

Prezzo: non comunicato

Configurazione minima:
Amiga 1200, CD Rom e HD.

A favore:
Buona realizzazione tecnica, divertente da giocare, molti livelli aggiuntivi e map editor.

Contro:
Ormai è un po' superato, non è un gioco nuovo.

Nome prodotto: Wolfstein 3D

Produttore: Id Software

Distributore: Aminet

Prezzo: freeware

Configurazione minima:
Amiga 020, HD.

A favore:
É un gioco storico.

Contro:
Tecnicamente arcaico.

Nome prodotto: Starbirds

Produttore:
Haage&Partner

Distributore:
Haage&Partner

Prezzo: freeware

Configurazione minima:
Qualsiasi Amiga.

A favore:
É gratis.

Contro:
Nulla di eccezionale.

Nome prodotto:
Vulcanology CD

Produttore:
Vulcan Software

Distributore:
Tecnostar S.r.l.
Via Cà Baroncello 12/c
36067 Cassola (VI)
Tel. 0424/514297

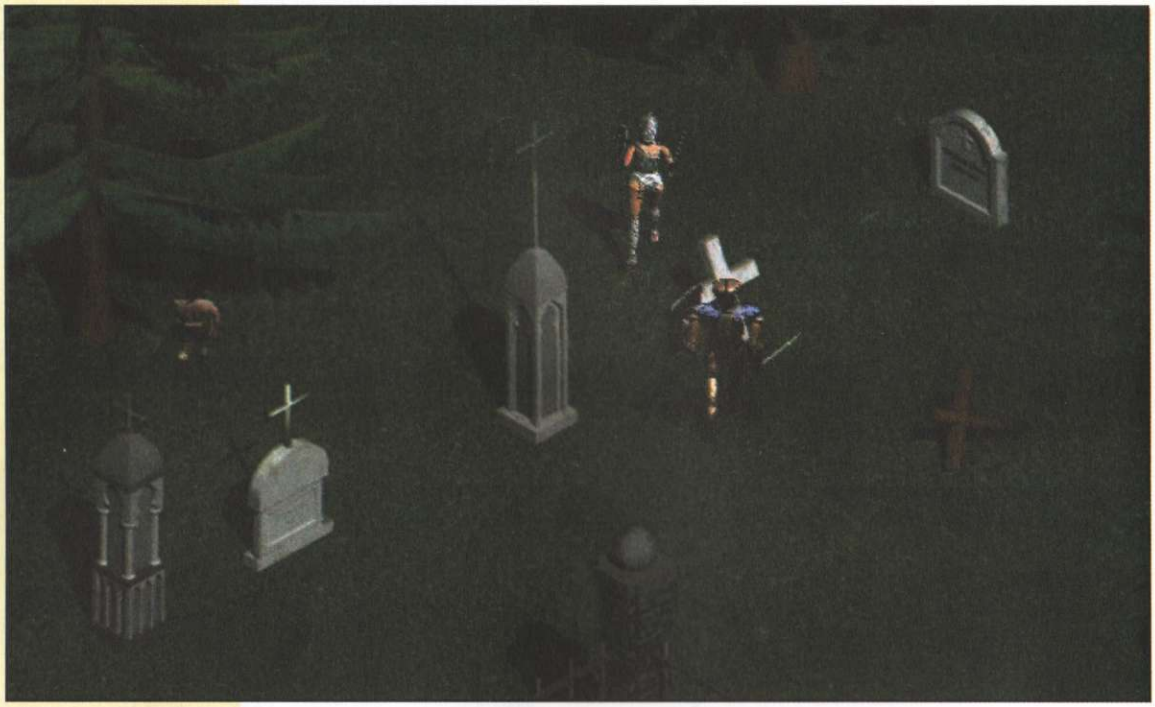
www.tecnostar.com

Prezzo: 49.900

Configurazione minima:
Varia.

A favore:
Moltissimi giochi.

Contro:
Alcuni non eccezionali.



Medival Blade comincia a promettere veramente bene, guardate un po' che grafica!

ti all'Amiga. Non che su Amiga manchino gli shoot'em up visto che anzi con l'uscita di T-zer0 a breve dovremmo poter raggiungere un nuovo standard nel genere, però era da parte mia giusto parlarvi anche di questo, buon divertimento a chi avrà la voglia di scaricardi i 700kb di archivio del gioco.

Conclusioni

Un piccolo gioco pienamente di livello PD e totalmente gratis. La sufficienza gliela dò proprio per questi motivi (avessero voluto anche solo una lira lo stroncavo). Provate a darci un occhio potreste trovarlo divertente nella sua estrema semplicità.

Giudizio: **Sufficiente**

Vulcanology

Altro mese altra raccolta della Vulcan. In attesa di vedere il loro ultimo titolo su Amiga (Wasted Dreams in uscita quando leggerete queste righe) concentriamoci con questa compilation di tutti i giochi su floppy della casa inglese. Avremo una buona dozzina di titoli con cui divertirci, non tutti di caratura stellare ma comunque di buon livello e divertenti. Nel CD troveremo nell'ordine la trilogia di Valhalla, i due episodi di Timekeepers, Hillsea lido, Bograts, Burnout, Tiny Troops e Jet Pilot più vari dischi aggiuntivi per ognuno di essi. Come potete vedere c'è parecchio materiale interessante all'interno della raccolta. Andiamo quindi a vedere brevemente di cosa si tratta. I primi due Valhalla sono due avventure grafiche viste dall'alto con un'aspetto grafico orrendo ma con la particolarità di avere spezzoni di parlato. A me sinceramente hanno sempre fatto schifo ma pare che in inghilterra siano visti come autentici capolavori. Mah, molto meglio il terzo episodio che presenta una grafica isometrica molto più carina e colorata e resta comunque ancorato allo stile dei primi due per quanto riguarda l'impostazione ad enigmi dell'avventura. Tutto sommato tre titoli carini e divertenti che vi terranno impegnati per molto tempo. Timekeepers altro non è che un puzzle game in cui dovremo guidare i nostri ometti al superamento di particolari livelli ambientati in varie ere storiche. Si tratta di due titoli semplici ma divertenti, con una grafica carina ed una realizzazione tutto sommato accettabile, se vi piacciono i puzzle game adorerete Timekeepers. Segue a ruota Hillsea Lido, il primo (e fin'ora unico) simulatore di spiaggia. Il gioco in questione pare una versione ridotta di Theme Park di cui riprende l'impostazione manageriale e l'aspetto cartoonesco della grafica. Purtroppo è un tentativo non molto riusito visto che è una simulazione troppo limitata per poter essere divertente a lungo termine. Si tratta di un piccolo giochino che può piacere ai più piccini o a chi non vuole troppa profondità nelle simulazioni. Poi troviamo Bograts, ennesimo rompicapo, questa volta ben realizzato e abbastanza interessante in cui dovemo salvare i nostri piccoli mostriciattoli da tutte le avversità che li circondano. Questo gioco funziona solo sotto AGA sebbene la grafica non abbia nulla di AGA a parte forse il parallasse. Si tratta comunque di un buon gioco e probabilmente uno tra i migliori nella raccolta. Ecco arrivare il turno di Tiny Troops, uno strategico alla Command & Conquer senza la possibilità di costruire case o difese, è solo una grossa zuffa tra piccoli esserini. Carino e ben realizzato è forse un po' troppo limitato e ripetitivo per poter convincere alla lunga, resta comunque un'altro validissimo titolo. Passando finalmente ad un genere diverso arriva il disastroso Burnout, un titolo di guida che aveva fatto sorgere notevole interesse visto che si annunciava totalmente renderizzato in alta risoluzione. Purtroppo si è rivalato una ciofeca senza precedenti riducendosi a poveri scontri tra quattro macchinette in un arena grande come lo schermo finché non restava in vita uno solo. Veramente triste questo gioco è sicuramente il peggiore di tutta la raccolta. Concludiamo (se non me ne sono dimenticato qualcuno per strada) con Jet Pilot, un buon simulatore di aerei dal quale all'epoca ci si attendeva la più bella simulazione su Amiga AGA e invece è risultato il solito gioco a poligoni nudi che gira anche su 500. Con questo non dico che sia brutto solo che si poteva fare di più. Un gioco comunque decente ed interessante per tutti gli amanti delle simulazioni di volo.

Conclusioni

Una buona compilation da premiare più per la quantità veramente incredibile di

I nostri eroi alle prese con un orco pesantemente armato in un cimitero, la vedo nera!

titoli che per la loro qualità complessiva. Troverete comunque da divertirvi parecchio con questa marea di giochi considerando oltretutto che il prezzo particolarmente basso consiglia l'acquisto. Provate a darci uno sguardo non ne rimarrete delusi.

Giudizio: **Molto Buono**

Games News

I Digital Images hanno annunciato lo sviluppo di due giochi per Amiga NG, si tratta di un picchiaduro e di un gico del calcio in 3D. La grafica sarà di qualità elevatissima tanto che il motore 3D permette il rendering in tempo reale. Al momento sono in fase di stesura tutte le parti dei giochi in maniera molto standard e portabile finché non si avranno i dettagli finali da Amiga e i primi modelli developer. É stato annunciato anche lo sviluppo di **ZeeWolf 3** gioco arcade in 3D di elicotteri che aveva raccolto molti consensi nelle due precedenti apparizioni. É stato invece cancellato Settlers 2 visto che la Blue Byte non ha più voluto concedere i file di dati necessari allo sviluppo alla Titan. La ditta tedesca ha comunque intrapreso lo sviluppo di altri titoli come Medival Blade (che conoscevamo come Fortress of Fears) e sta portando a termine Evil's Doom SE e Claws of the Devil oltre ad essere in contrattazione per altri due conversioni definite molto importanti e molto probabili (speriamo di saperene qualcosa presto). É stata intanto rilasciata la versione 1.3 di Napalm che corregge alcuni bachi delle versioni precedenti oltre ad introdurre piccole migliorie. Al momento è disponibile sono tramite il Portal di Click BOOM. La APC&TCP ha annunciato l'uscita a breve termine di Seaside, una simulazione di spiaggia che parrebbe molto interessante, speriamo solo non sia un altro flop come Hillsea Lido della Vulcan. Sono stati rilasciati dai Prelusion nuovi e bellissimi screen shots di Gilbert Goodmate, l'avventura grafica in stile Monkey 3 che dovrebbe vedere la luce sotto etichetta Crystal Software prima dell'estate. Il lavoro svolto dai grafici è veramente notevole e GG si appresta a diventare sicuramente uno tra i migliori titoli dell'anno. In tanti si domandavano come facesse la Verkosoft a tirare avanti producendo titoli così pietosi, infatti la ditta teutonica pare abbia chiuso i battenti lasciando in mezzo ad una strada anche gli Homegrown software ed il loro Moonbases. Per loro si è aperta nuovamente la caccia al distributore ma sinceramente con giochi come Operation Counterstrike della Sadeness alle porte non credo che sarà facile trovare qualcuno disposto a vendrere un gioco non certo brillante come il loro, buona fortuna comunque. Come avevo accennato anche prima si è conclusa felicemente la vicenda relativa a Wasted Dreams. Il gioco dei Digital Dreams Entertainment sarà pubblicato dalla Vulcan la quale ha già inviato in duplicazione il master. Probabilmente già il mese prossimo potremo presentarvene la recensione. É ricomparso dopo un lungo periodo di silenzio che ne aveva fatto temere l'abbandono ACSYS. Per chi non lo ricorda si tratta di un clone di Turrican molto promettente sviluppato dagli Unique. L'uscita ormai dovrebbe essere prossima resta solo da vedere chi lo pubblicherà. Nuove foto e conferme sui progressi nello sviluppo anche per Lambda. Questo incredibile sparatutto spaziale in 3D che pormette di diventare uno tra i migliori del genere sta progredendo lentamente ma molto bene. Presumibilmente sarà pronto per Natale anche se una data d'uscita non è ancora fissata e non c'è alcun publisher. É stato aperto ufficialmente il sito di T-zer0 da parte dei Click BOOM. Ormai il gioco, come ci è stato confermato dallo stesso Simone Boscarato proprio oggi, è finito e pronto per essere duplicato, speriamo nel giusto successo anche per questo grande capolavoro italiano (che recensiremo il mese prossimo probabilmente). Ci è stata promessa anche una demo esclusiva per EAR da inserire nel CD, spero Simone mantenga la promessa.

Conclusioni

Mese un po' altalenante anche questo comunque i titoli ci sono, probabilmente i giochi più interessanti li potremo giocare prima dell'estate quindi li troverete solo sui prossimi numeri. Per ora vi saluto ci risentiamo sul prossimo numero di EAR...

Torniamo a parlare di browser, e più precisamente di AWeb-II, il più evoluto browser per Amiga

Navigare la rete... ma con cosa?

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

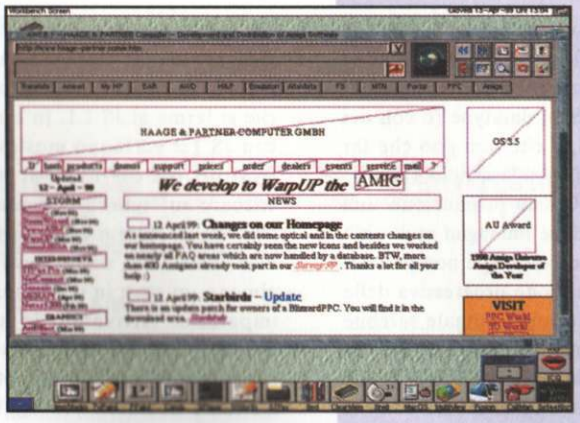
La situazione sul versante dei browser per la nostra piattaforma non è esattamente il massimo in quanto a compatibilità e conformità agli standard. Tuttavia non è nemmeno così grave come può sembrare. La vera defaillance è dovuta alla mancanza di una Java Virtual Machine, lacuna che verrà colmata quanto prima grazie a Holger "Mister Miami" Kruse. Altre lacune più o meno comuni ai nostri browser riguardano il supporto di alcune tag o versioni dell'HTML, o assenza di Javascript. Recentemente la HiSoft ha annunciato il tanto atteso IBrowse2, che dovrebbe garantire il supporto completo dell'HTML4 e del Javascript 1.2. Intanto però ci è giusto dal Canada AWeb-II in versione 3.2, che allo stato attuale è il più compatibile e completo software nel suo campo. Il programma viene distribuito su 3 dischetti, nel nostro caso era presente anche un dischetto aggiuntivo con l'ultimo upgrade e nuovi plugin. Il package non è particolarmente esaltante, una busta trasparente in cui è contenuto un manuale stampato (dal'impaginazione in verità non troppo accattivante) discretamente curato, una cartolina di registrazione e, ovviamente, i dischetti del programma. Ricordiamo che AWeb fu il prescelto dalla Rai durante la trasmissione MediaMente durante una fugace apparizione di Amiga. Con AWeb viene anche distribuito un editor HTML (HTMLHeaven) che purtroppo non è WYSIWYG, e HTTX, un interessante programma scritto dall'italiano Gabriele Favrin (che si è occupato anche della traduzione dei cataloghi nella nostra lingua).

Caratteristiche

AWeb differisce dagli altri browser per una importante differenza: sin dall'inizio è stato l'unico browser a non utilizzare la MUI. Attualmente utilizza le librerie ClassAct per l'interfaccia grafica. Questo si traduce in una velocità superiore, che però si paga con un aspetto visivo meno appagante rispetto alla controparte. Giocando un po' con la configurazione di ClassAct se ne può migliorare l'aspetto, ma siamo ancora lontani dalla personalizzabilità delle interfacce MUI. In fin dei conti però è l'effettiva funzionalità la cosa che più ci interessa, quindi vediamo quali sono le caratteristiche vantate da AWeb. In primo luogo, AWeb supporta il JavaScript 1.1, che aumenta in modo esponenziale la compatibilità con molte delle pagine Web. Purtroppo non supporta ancora il JS 1.2, ma di questo parleremo dopo. Un aspetto unico nella sua categoria è invece la funzione di interpretazione dell'HTML, che può essere "compatibile", "tollerante" e "rigido". In quest'ultima modalità AWeb interpreta l'HTML in maniera assolutamente conforme agli

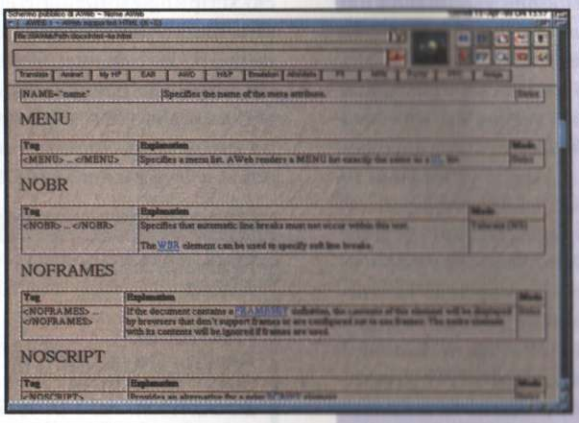
AWeb dispone di una utilissima funzione di traduzione in 6 lingue basata sul servizio di traduzione di Altavista.

standard. In questo modo però le pagine programmate male potrebbero dare problemi. Il modo tollerante è quello più utilizzato, visto che si preoccupa di correggere automaticamente alcuni errori delle pagine per garantirne una visualizzazione corretta. Inoltre in questa modalità AWeb accetta i cosiddetti "Netscapismi" e le estensioni non proprio standard relative a Netscape o Explorer. In modalità compatibile invece AWeb tenta di correggere gli errori delle pagine programmate veramente male. In questo modo però quelle scritte secondo standard possono non essere visualizzate correttamente. Dopo aver provato intensamente tutte le modalità possiamo assicurare che in modalità tollerante il programma si comporta ottimamente, e quasi mai c'è bisogno di cambiare modalità. Nel display HTML AWeb è una piacevole scoperta, tra i browser per Amiga offre di sicuro la maggiore chiarezza in fase di caricamento, in particolare quando si naviga con le immagini disattivate. In questi casi di solito i browser posizionano le mappe delle immagini in maniera molto confusa anche quando includono nelle tag HTML le dimensioni dell'immagine, mentre AWeb mostra lo "scheletro" della pagina così da non perderne il layout. Inoltre le immagini non ancora caricate, se ad esse è associato un link, vengono divise a metà, cliccando su un lato si accede all'immagine e la si carica, cliccando sull'altro invece si procede verso il link. Sono rimasto davvero piacevolmente impressionato da come si comporta in questi casi. Procedendo con le caratteristiche, si può notare il supporto di frames, tabelle (anche se l'aspetto delle tabelle è meno bello rispetto ai concorrenti) e mappe. Per quanto riguarda i primi, l'implementazione dei frames è ottima, anche se per chi è abituato alla MUI noterà alcune differenze. Infatti su MUI il frame attivo in genere viene evidenziato, cosa che in questo caso non avviene, Questo dà un po' fastidio quando ad esempio si vuole far scorrere un frame aziché un altro, oppure si vuole ricercare una parola, operazione che va necessariamente eseguita dal menu contestuale cliccando sul frame. Sempre a causa della scelta di ClassAct al posto di MUI, non si potrà utilizzare il tasto TAB per scorrere i gadget, cosa alquanto scomoda. Per esempio, per effettuare una ricerca su un motore di ricerca, non si potrà premere RETURN per attivare la ricerca. É vero però che si può definire un numero praticamente infinito di combinazioni di tasti per accedere a delle funzioni Arexx che permettono di fare quasi tutto. Questo però implica una lunga fase di configurazione e studio che potrebbe risultare tediosa per molti. L'interfaccia Arexx di AWeb è però estremamente potente, ed è sicuramente uno dei punti di forza del programma, visto che fa della modularità il suo punto forte. Interessante è il modo di gestire i plugin. Attraverso i plugin si possono estendere le capacità di AWeb in molti sensi, dal supporto delle AnimGif ai moduli ShockWave etc. L'aspetto interessante è che l'implementazione dei plugin è conforme agli standard, infatti un



Ecco come si presenta un sito (Haage&Partner) con le immagini disattivate.

AWeb permette di impostare delle hotkey a proprio piacimento.



La documentazione allegata è molto ricca, e vanta anche una corposa sezione dedicata all'HTML.

Non manca un debugger Javascript, utilissimo per tutti i webmaster.

JavaScript scritto per elencare i plugin di Netscape funziona perfettamente anche su AWeb. Il caricamento delle immagini avviene attraverso i datatype (o con dei plugin appositi), il che non può che far piacere a chi utilizza, ad esempio, i datatype JPG per PPC, che permettono una visualizzazione delle immagini molto più veloce. Purtroppo i datatype non permettono la visualizzazione progressiva delle immagini, la soluzione ottimale sarebbe utilizzare dei plugin con moduli PPC, ma ancora non si sono visti. Quello che rende AWeb unico però è l'utilizzo massiccio di script Arexx per aprire il browser ad una serie lunghissima di funzioni. Alcuni sono semplici ma molto utili, come quello che cambia la grafica dei pulsanti semplicemente cliccando sulla relativa immagine in una pagina HTML, altri invece sono semplicemente fantastici. Tra questi quello che ha più di tutti incontrato i nostri favori è lo script di traduzione. Appoggiandosi al servizio di traduzione online di Altavista, basta cliccare sul gadget "translate" e si potrà tradurre l'intera URL, il contenuto della clipboard o il testo evidenziato. La traduzione automatica non è perfetta, ma è utilissima per avere almeno un'idea di cosa sia scritto nella pagina. Le lingue supportare da Altavista, e quindi dal traduttore di AWeb sono ben 6: inglese, tedesco, italiano, francese, spagnolo, portoghese. Per gli amighisti è una vera manna dal cielo, vista la mole di pagine dedicate all'Amy scritte in tedesco. Passando alla sicurezza, AWeb implementa i più recenti standard in questo campo, dai cookie al protocollo System Security Layer (necessita di MiamiSSL). Anche le funzioni di stampa sono buone, infatti AWeb permette di stampare la pagina con tutta la grafica e non solo il testo, come per esempio fa IBrowse. Per finire, un'opzione interessante è il cosiddetto "spoofing". Attivandolo, AWeb fingerà di essere Explorer o Netscape (v3 o v4). Questo perché alcuni siti permettono l'accesso solo in presenza di un determinato browser, e così facendo si può accedere al sito teoricamente senza problemi. Ho scritto teoricamente perché in realtà in questo modo possono sorgere nuovi problemi. Spoofandosi come Explorer si può incappare in siti che utilizzano i VBScript o peggio si lanciano sulle ActiveX. Condizioni analoghe si possono presentare con Netscape, che nella versione 4 utilizza il Javascript 1.2. Lo spoof più sicuro si ha fingendo la presenza di Nescape (Mozilla) versione 3.

Javascript

Analizziamo ora come si comporta il browser con i Javascript. Purtroppo come abbiamo già detto gli script scritti per JS 1.2 non funzioneranno con AWeb, visto che si ferma al JS 1.1. In caso di pagine con JS 1.2 verranno mostrati messaggi d'errore, per cui in questi casi è meglio cliccare su "ignora" ed andare avanti. Nonostante si tratti di un browser incredibilmente stabile, siamo riusciti a scoprire almeno un caso in cui è possibile farlo impallare. Attivando lo spoof come Mozilla 4 ci siamo diretto verso un sito che fa uso massiccio di Javascript 1.2, riscontrando i normali messaggi di errore. Continuando però a chiudere le finestre con i messaggi dopo pochi istanti il browser si è bloccato senza scampo. Si tratta ovviamente di una situazione limite, visto che non dovrebbe accadere a chi normalmente naviga. Ci siamo poi concentrati sul JS 1.1 per valutarne l'implementazione. Abbiamo dato in pasto decine di script anche "fatti in casa", basati soprattutto sulle funzioni "OnMouseOver" e simili. Il programma si è comportato egregiamente, in maniera veloce e compatibile. Ci siamo quindi buttati su una serie di script trovati in un remoto sito per hacker, accuratamente downloadati e testati offline per questioni di sicurezza. Questa prova ha evidenziato un pregio e un difetto. Il pregio è che questi script funzionano perfettamente, e quindi che anche con del massiccio scripting esotico la compatibilità è altissima. Alcuni consumano tutta la memoria del computer in alcuni secondi, altri impallano il browser in diversi modi, altri ancora invece sono capaci di mostrare un file di cui si conosce esattamente il nome e la posizione sull'hard disk. Lo svantaggio è l'altra faccia della medaglia, visto che AWeb, essendo perfettamente compatibile, è potenzialmente "a rischio". Si rischia quindi di vedersi "uccidere" il browser oppure consumare la memoria con poche vie d'uscita. Abbiamo segnalato questo genere di problemi alla AmiTrix Development, loro ci hanno assicurato che presto AWeb sarà immune da simili problemi.

Conclusioni

Aweb si è dimostrato senza dubbio un ottimo prodotto. É il browser più stabile (anche se la vittoria è "ai punti" con IBrowse), ed è quello che attualmente vanta il maggior numero di caratteristiche. Inoltre è costantemente aggiornato con patch e plugin. Il lato più carente è relativo all'interfaccia, poco gradevole esteticamente e poco configurabile rispetto ai browser MUI, aspetto decisamente in contrasto con l'altissima configurabilità del programma. In definitiva si tratta di un ottimo programma, con pochi difetti e moltissimi pregi. Una nota: al momento è necessario ordinare AWeb direttamente da AmiTrix, ma ci è stato detto che sono in corso delle trattative per la distribuzione in Italia tramite la neonata Darkage Software.

About

Nome prodotto:
AWeb

Produttore:
AmiTrix Development
5312 - 47th Street
Beaumont, AB T4X 1H9 - Canada
e-mail: sales@amitrix.com

Disponibile presso: Darkage Software

e-mail:darkage@idealia.net
http://www.idealia.net/darkage

Config.Minima:
Amiga con almeno 4 mega di fast ram, stack TCP/IP

Config. Consigliata:
Processore 030 o superiore, scheda grafica

A favore:
Stabile, veloce e compatibile

Contro:
Interfaccia graficamente povera Javascript fermo alla versione 1.1

Sempre a bordo per navigare nell'immenso mare WWW alla ricerca di siti Amiga.

Produttività Amiga: i siti Internet
- ventiseiesima parte -

di **Marco Milano**

Arrivano le prime conferme ufficiali sull'imminente uscita della nuova versione del sistema operativo Amiga 3.5 e dei lavori in corso sulla versione 4.0. Si parla di una demo del 3.5 che girerà alla fiera Amiga99 a S. Louis e di un lancio ufficiale della versione 4.0 alla fine del 1999, con ambiziosi obiettivi di vendite ed il nuovo nome "AmigaSoft". Sarà vero? Speriamo che dopo anni di parole venga il momento dei fatti, e soprattutto che questi fatti non deludano le aspettative.

In fondo l'ultimo "fatto" in casa Commodore fu il CD-32, macchina all'avanguardia e dalle potenzialità enormi. Non erano le chiacchiere a cui siamo ormai abituati da circa cinque anni, era una vera console in plastica e silicio che molti di noi hanno potuto toccare con mano. Ma l'idiozia dei vertici Commodore trasformò questa eccezionale opportunità (pensate cos'è oggi la PlayStation, sempre esaurita nei negozi assaliti da ragazzini sbavanti) nell'ultimo fallimento, e fallì l'intera Commodore.

Ora se i "fatti" non saranno sfruttati a dovere a fallire sarà la comunità Amiga mondiale, che probabilmente non si risolleverebbe più dalla delusione e finirebbe per diventare un gruppo di custodi di un museo informatico. Per sopravvivere Amiga ha bisogno non solo di vedere finalmente nuovi prodotti e sistemi operativi, ma che questi siano adeguatamente supportati da gente intelligente. Speriamo ne sia rimasta abbastanza.

E nel frattempo, come sempre in questi ultimi due anni, ci rivolgiamo a Internet per trovare ancora fermenti e motivi di interesse nell'ancora vasto mondo Amiga.

Pangolin Laser Systems (http://www.pangolin.com/download.html)

Questo sito è dedicato ai software per i cosiddetti "Laser Light Show", ovvero per gli spettacoli realizzati con fasci di luci laser programmati tramite computer, utili sia come spettacoli in sé che come accompagnamento a concerti ed eventi musicali.

Purtroppo la Pangolin è ora interamente dedita alle versioni Windows dei suoi software, ma questo sito riveste comunque una certa importanza anche per gli utenti Amiga, perché la versione Amiga del software (Laser Show Designer 1000) è ora a disposizione gratuita degli utenti Amiga su Internet.

Considerando che il prezzo di vendita di questo software professionale era di circa 1000 dollari (1.750.000 lire) non possiamo che essere lieti di questa decisione della Pangolin.

Il programma richiede un Amiga con 1 MByte di RAM, OS e Workbench 1.3. Potrebbe funzionare anche con Os 2.0 e superiori, ma la casa non ha eseguito test né fornisce supporto.

Laser Show Designer1000 può essere scaricato gratuitamente da questo sito sotto forma di quattro file compressi LHA che andranno scompattati su quattro dischetti Amiga. Non manca la documentazione sotto forma di file testuale (100 pagine!), un linguaggio di scripting ed alcune frame di esempio.

Il sito ha una grafica abbastanza originale e ben realizzata, ovviamente basata sugli effetti laser, ma la cosa ha poco interesse visto che non si tratta più di un sito Amiga in senso stretto: quello che conta è la pagina per il download del prezioso software per il nostro computer!

L'unica cosa che ci interessa del sito della Pangolin è la pagina da cui si può scaricare gratuitamente Laser Show Designer 1000 per Amiga. Questo perché ora sono interamente dediti al PC!

Quasar Distribution (http://www.ozemail.com.au/~fregon)

Questo non è un vero e proprio sito, si tratta infatti di un gruppo di sottopagine di un sito, gestite dalla Quasar Distribution, un'azienda australiana.

La grafica è quasi inesistente così come la programmazione HTML: si tratta di pagine grigie di testo con Link blu, uno sfondo ed un logo solo per la Home Page. Quanto di peggio allora?

No, perché la Quasar Distribution è il distributore ufficiale di PC-Task, il famoso emulatore di PC per Amiga scritto da Chris Hames.

Oggigiorno i PC hanno raggiunto (purtroppo) delle potenze e si avvalgono di schede grafiche di tale velocità che l'emulazione può avere senso solo se si è costretti ad utilizzare software PC di tipo testuale (semplici word processor, database e fogli elettronici) magari per compatibilità con il proprio ufficio.

A nostro avviso l'uso di software Amiga professionali che permettono di salvare il proprio lavoro anche in formati leggibili dal PC rimane la scelta migliore, ma siccome l'emulazione di altre piattaforme è uno dei grandi vanti dell'Amiga, non si può non apprezzare un software come PC-Task. Si tratta infatti del più veloce emulatore solo software di 80486, con compilazione dinamica, supporto di 64 MByte di RAM visibili da MS-DOS sotto emulazione PC, 2 Floppy anche altà densità e 2 Hard Disk, Hard Files e partizioni, lettore

La Home Page è l'unica pagina del sito della Quasar ad avere un minimo di grafica, ma il contenuto è eccellente: PC-Task, Quarterback, DirWorks... tutti gli amighisti sanno di cosa parliamo!

CD-ROM, modi video MDA, CGA, EGA, VGA e SVGA (512K-2MB), 256 colori su Amiga AGA, compatibile con schede grafiche come Cybergraphics, EGS Spectrum e Picasso, emulazione parallela, seriale, PC speaker, supporto mouse, multiprocessing, schede BridgeBoard come GoldenGate (dotate di veri processori Intel). Le applicazioni MS-DOS possono girare in finestra sul WorkBench, e la compatibilità è garantita anche con Windows 3.0 - 3.11, Workgroups 3.11 e Windows 95 (quest'ultimo è dichiarato dallo stesso programmatore dell'emulatore come troppo lento per essere utile).

Nel sito non mancano le sezioni dedicate alle specifiche, ai test di velocità dell'emulazione, le FAQ, la sezione sui programmi PC testati e compatibili con l'emulatore (si va da Descent a DoomII, dal DOS 3.0 al 6.2, da Quake a Tomb Raider, da Corel Draw 5.0 a Dune II, da Lotus 123 a Turbo Pascal 7.0, a WordPerfect...) ed una sezione di supporto, molto utile.

Poca grafica ma tanta sostanza dunque, e non possiamo che apprezzare.

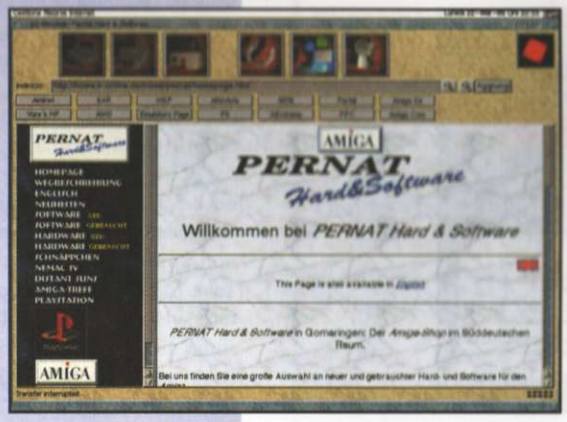
Da questo sito è possibile scaricare una demo liberamente distribuibile di PC-Task, scaricare sempre gratuitamente gli upgrade all'ultima versione, oppure ordinare la versione più recente (siamo alla 4.4) tramite un Form ben realizzato direttamente on-line.

Sono accettate carte di credito VISA o MasterCard. Il prezzo non è proprio dei più abbordabili: 90 dollari, corrispondenti a circa 170.000 lire, ma c'è anche un distributore più vicino dell'Australia: AG Computer, Via Plebis Rea 25 A/B, 92100 Agrigento, tel. 0922-21954, fax 0922-27805. Qui il prezzo dovrebbe essere più conveniente, non dovendo pagare le spese di spedizione dagli antipodi.

Ma la Quasar distribuisce anche altri celebri programmi per Amiga: Quarterback, il famoso programma di backup giunto alla versione 6.1, che esegue backup/restore su floppy, hard disk, file AmigaDOS, unità removibili, unità a nastro e qualunque unità compatibile AmigaDOS, con supporto macro e ARexx, opzioni password e crittografazione, compressione rapida, verifica e riconoscimento media difettosi durante il backup, ed infine l'utility Schedule Pro per eseguire backup automatici in nostra assenza (ad esempio di notte mentre non siamo al computer).

Quarterback Tools Deluxe 2.0.2, una serie di utility per leggere dati da dischi corrotti e per il file management. Quarterback Tools Deluxe trova errori, recupera file, ripristina file cancellati per errore, e contiene un Disk Editor avanzato per modifiche esadecimali all'interno di file e settori dei dischi. Non mancano utility per crittare file, cancellare file in modo irreversibile, trovare file su unità grandi, muovere file di Sistema (ad esempio Font e Librerie) tra unità diverse.

Ambedue i prodotti sono disponibili a prezzi diversi a seconda del distributore, invece che stabiliti dalla casa. Tra gli altri prodotti distribuiti ricordiamo infine DirWork, una utility nello stile dell'ineguagliabile Directory Opus, caratterizzata dalle piccole dimensioni e dalla grande configurabilità.



Il sito della Pernat è graficamente eccellente ed il catalogo di prodotti Amiga eccelle particolarmente nel settore ludico, mentre è poco nutrito come hardware.

Pernat Hard&Software (http://home.t-online.de/home/pernat/homepage.html)

Come dice chiaramente il nome, siamo di fronte ad un rivenditore Amiga.

Basato nel sud della Germania, e precisamente a Gomaringen, offre un'ampia

La Peterson ha un sito graficamente originale e fantasioso, peccato che i suoi prodotti Amiga "molto artistici" siano disponibili solo negli States.

gamma di prodotti per il nostro beniamino: software nuovo (Foundation, Gloom III, Street Racer, Art Effect 2.5, Office Engine 2.0) ed usato (DirOpus, Maxon Cinema, Elite II, Theme Park), hardware nuovo (Picasso IV, Concierto, CyberVision, monitor 1764 da 17 pollici, Catweasel) e hardware usato (questa sezione è però ancora vuota).

I cataloghi sono abbastanza nutriti, soprattutto nella sezione giochi e software nuovo, sono perfettamente impaginati in forma tabellare a colori, e si trovano varie "chicche".

La grafica del sito è eccellente, con sfondi marmorizzati molto eleganti, indice laterale che sfrutta le Frame, animazioni, loghi coloratissimi, ed anche l'impaginazione è decisamente ben fatta.

La sezione dedicata agli ordini purtroppo è inesistente: si può ordinare tramite carta di credito, ma non direttamente on-line. Solo via e-mail o via posta normale.

Peterson Enterprises (http://www.sover.net/~ronp/enter.html)

Impaginazione scadente ma grafica grande ed originalissima, con zebre fluttuanti, Buddha giganti ed uno splendido logo 3D, in questo sito dedicato ad alcuni interessanti prodotti per Amiga: il primo è "The Video Theremin" per Amiga 1000.

Si tratta di uno strumento musicale che viene controllato dai nostri movimenti, ad esempio muovendo le mani nell'aria controlliamo volume ed altezza dei suoni. Utile per esecuzioni di musica contemporanea, esibizioni dal vivo di musica aleatoria, e tante altre possibilità artistiche. Può anche essere utilizzato con luci controllate via MIDI o con un Sequencer come Bars&Pipes Pro. Il bello è che qualunque parte del corpo può essere utilizzata per controllare la musica, rendendo il prodotto utile per una sorta di "body art" musicale invece che pittorica, o per una fusione di danza e composizione musicale in tempo reale.

Alcuni hanno utilizzato l'apparecchio per far controllare la musica dai movimenti del suo gatto, o dai lenti movimenti di un ramo che stormisce al vento!

Il prezzo è di $49.95 (circa 85.000 lire). Richiede un Amiga 1000 con digitalizzatore video Live!, interfaccia MIDI, telecamera (preferibilmente bianco e nero), uno strumento MIDI (tastiera o expander).

Peccato che un oggetto così interessante dal punto di vista artistico sia così difficile da ottenere: non solo Amiga 1000 e digitalizzatore Live! Sono orami quasi introvabili, ma la Peterson accetta solo ordini dall'interno degli Stati Uniti!

Altro interessante prodotto è C-Light, un software 3D per Amiga che costa solo 15 dollari (circa 27.000 lire) ma come il prodotto precedente si può ordinare solo in America.

Peccato perché le caratteristiche erano interessanti: editor 3D con sfere, cubi, cilindri tutti deformabili, animazione 3D in tempo reale, Editor delle scene, ombre reali, sorgenti di luce multiple, superfici riflettenti, supporto occhialini 3D, effetti grandangolo e zoom. A quel prezzo non sarebbe male, considerato che viene fornito anche il codice sorgente. Comunque anche chi non ha un amico in America può consolarsi: il campo dei software di rendering 3D per Amiga è ricco di splendidi prodotti molto più recenti, dunque pazienza.

Ah, la zebra di cui appare una grossa immagine a colori (una zebra a colori?) se cliccata ci fa accedere ad un prodotto non propriamente informatico della Peterson Enterprises: una lampada sulla quale si può disegnare, e le linee da noi tracciate diverranno effetti di luce che la lampada creerà nello spazio intorno ad essa, realizzando ologrammi, cascate di luce ed effetti speciali affidati al nostro talento artistico, con la sua luce giallo-verdastra. Viene molto consigliata per consigliata per feste e party. Mah...

Conclusioni

Un po' inebetiti dagli effetti di luce disegnati sulla lampada Zebra (che sse deve vedè...) concludiamo questa puntata notando che l'Australia sembra essere sempre più una roccaforte amighista: non passa mese che non ci imbattiamo in siti dedicati al nostro computer con sede nella terra dei canguri. Vi salutiamo come al solito con l'appuntamento al prossimo numero, per continuare il viaggio. Prima o poi saremo accompagnati da un sistema operativo nuovo di zecca...

Iniziamo questo mese a vedere qualcosina più nei dettagli...

Amiga e Audio (parte 2)

di **Emanuele Benozzi** (painaga@dei.unipd.it)

Questo mese inizieremo a vedere come si allocano e deallocano correttamente i canali audio di Amiga. Ricordiamo dall'ultima lezione che l'audio di Amiga viene gestito attraverso il sistema dei device... Ma andiamo con ordine!

I Device

Un device, come accennato il mese scorso, non è altro che una specie di libreria, o meglio una interfaccia che contiene alcune funzioni che ci permettono di controllare una periferica o un determinato componente hardware di Amiga. Esistono infatti device per controllare il flusso di dati proveniente da tastiera e porte varie (parallela, seriale e joystick), per controllare il funzionamento della stampante, un collegamento in rete (come nel caso del Parnet o anche il Pronet, che servono a collegare due Amiga in rete tramite parallela), oppure di controllare l'audio. Non occuperemo troppo tempo a cercare di spiegare come funziona un device, in quanto lo scopo di queste lezioni è quello di fornirci le basi per poter utilizzare l'audio di Amiga. La struttura Device, inoltre, non è di grande utilità in quanto contiene solo minime informazioni sulla natura del dispositivo (come il numero di versione del dispositivo e la tavola degli "indirizzi" delle funzioni che pilotano il dispositivo stesso). Ciò significa che questo oggetto, una volta allocato correttamente in memoria servirà solo da supporto ad altre strutture. Infatti quello che veramente è utile nella programmazione di un dispositivo sono le strutture che interagiscono con esso. Vediamole!

La struttura standard per interagire con un device è la *IORequest*.

```
struct IORequest {
 struct Message io_Message;
 struct Device *io_Device;
 struct Unit *io_Unit;
 UWORD  io_Command;
 UBYTE  io_Flags;
 BYTE   io_Error;
};
```

Notiamo subito che esistono molte sottostrutture che non abbiamo mai utilizzato in nessuna parte nelle lezioni precedenti. Non c'è nulla di cui preoccuparsi dato che queste strutture vengono inizializzate per noi principalmente dal sistema operativo e sono utilizzate prevalentemente dal device per comunicare con il nostro programma. **io_Message** è la struttura utilizzata dal dispositivo e in pratica indica quale programma ha inoltrato la richiesta di elaborazione. Infatti se vi ricordate dall'ultima lezione, un programma comunica con un dispositivo attraverso il sistema dei messaggi. Un messaggio parte dal programma (richiesta di elaborazione), viene accodato nella porta del dispositivo, viene elaborato e poi l'esito dell'elaborazione viene spedito alla porta del programma. La struttura io_Message contiene infatti l'indirizzo della porta per la ricezione dei messaggi del nostro programma. C'è da aggiungere però che un programma in generale non ha una porta di comunicazione. Essa però può essere creata dalla macro **struct MsgPort *CreatePort(char *nomeporta, LONG priorita).** Questa funzione (contenuta nella libreria *amiga.lib*) crea una struttura MsgPort che il nostro device utilizzerà per comunicare con noi. **nomeporta* punta ad un vettore di caratteri che definisce il nome che noi vogliamo dare alla porta, e **priorità** dà la priorità di quella porta rispetto a tutte le altre porte di sistema (di solito vale 0). La funzione restituisce l'indirizzo della porta appena creata se tutto è andato bene, altrimenti restituisce il valore 0. Per creare una porta si utilizza di solito il seguente schema:

```
struct MsgPort *miaporta=NULL;

miaporta=CreatePort("Ciao a
tutti!",0L);
if (miaporta) {
    ... Programma ...
    DeletePort(miaporta); //dealloca la porta
}
```

L'indirizzo di questa struttura va associato al campo mn_ReplyPort della struttura Message contenuta in IORequest. (es IOReq.io_Message.mn_ReplyPort = miaporta). Questa è l'unica cosa che dovete ricordarvi di fare (ad essere sinceri c'è un altro campo da inizializzare che vedremo tra poco) dato che il resto della struttura io_Message verrà inizializzata per noi dal sistema al momento dell'apertura del dispositivo. Quando faremo qualche esempio vedrete che il tutto vi saràpiùchiaro. **io_Device** contiene l'indirizzo della struttura Device che si intende pilotare. Anche questo campo viene inizializzato dal sistema automaticamente quando viene aperto il dispositivo. **io_Unit** imposta l'unità del dispositivo (possono essere associati piùunità al nostro dispositivo, nel nostro caso il device Audio è uno solo ma al suo interno sono disponibili quattro unità, una per ogni canale audio) ed anche questo campo viene inizializzato dal sistema. **io_Command** èforse il campo piùimportante di questa struttura, infatti esso contiene il comando che si desidera impartire all'unità. Parleremo con calma nella prossima lezione di tutti i comandi disponibili. **io_Flags** serve a caratterizzare la richiesta di I/O. Se il valore di questo campo vale **0** allora il messaggio verrà accodato nella porta dispositivo e verrà elaborato solo quando tutte le richieste di elaborazione che sono arrivate prima di esso saranno soddisfatte. Se il flag vale *IOF_QUICK* allora il messaggio verrà catalogato come "urgente" e verrà eseguito per primo. **"io_Error"** riporta un eventuale codice di errore (se il dispositivo non riesce ad elaborare la richiesta). I codici di errore variano da dispositivo a dispositivo e li tratteremo piùavanti. Notate che, pur non conoscendo la composizione della struttura Message, Device e Unit noi riusciremo lo stesso a far funzionare il dispositivo

audio, in quanto queste tre strutture servono principalmente al sistema operativo, per cui una volta inizializzate noi non andremo mai a modificarle. I campi veramente importanti, che noi utilizzeremo, sono quelli restanti e ne faremo una piùapprofondita conoscenza nella prossima lezione. Purtroppo il funzionamento del dispositivo audio è molto complesso, e la struttura IORequest non basta da sola per farlo funzionare correttamente! Perciò è stata creata una struttura particolare per la sua gestione, che è la

```
struct IOAudio{
 struct IORequest ioa_Request;
 WORD   ioa_AllocKey;
 UBYTE  *ioa_Data;
 ULONG  ioa_Length;
 UWORD  ioa_Period;
 UWORD  ioa_Volume;
 UWORD  ioa_Cycles;
 struct Message ioa_Writemsg;
}
```

ioa_Request è la struttura base che viene utilizzata dal dispositivo ed è stata trattata qualche riga fa. ***ioa_Data** il più delle volte rappresenta il famoso puntatore al vettore di byte che definisce una forma d'onda. Al momento dell'apertura del dispositivo vedremo che servirà a qualcos'altro...**ioa_Length** contiene in numero di byte che definisce la forma d'onda. Questo campo deve contenere un numero variabile tra 2 e 131072. **ioa_Period** contiene il periodo di campionamento del suono. Il periodo di campionamento è misurato in cicli di clock di sistema e varia a seconda che il vostro modello di Amiga sia americano od europeo, di solito viene inizializzato con la frequenza di riproduzione del suono. **ioa_Volume** indica il volume del suono, che può variare da 0 a 63. **ioa_Cycles** indica quante volte si vuole ripetere il suono. Se vale 0 il suono verrà ripetuto all'infinito. **ioa_WriteMsg** è una struttura Message che viene utilizzata dal dispositivo Audio per avvertire il nostro programma quando inizia l'elaborazione del suono. Questa struttura è utile per sincronizzare il suono con qualche evento che deve gestire il nostro programma. Ciò perchéil messaggio che invia il programma al dispositivo viene accodato. Possono benissimo esserci dei campioni, anche molto lunghi, che devono essere (e saranno) elaborati prima della nostra richiesta. Di conseguenza dovremo aspettare il termine di questa serie di elaborazioni prima di sentire il nostro suono con la conseguenza di poter attendere anche parecchi secondi prima di udire qualcosa. Se noi vogliamo associare al suono un evento (ad esempio una immagine che appare all'improvviso nello schermo con tanto di effetto sonoro), allora correremmo il rischio di desincronizzare il tutto (tipo: prima l'immagine che appare e poi dopo qualche secondo sentire l'effetto sonoro, uno schifo!). Normalmente questa funzione è disabilitata (cioè di base il dispositivo non avverte nessuno quando inizia una nuova elaborazione), ma si può attivare attraverso un **flag**.Infatti con il dispositivo audio sono stati introdotti altri flag da inserire nel campo io_Flags della sottostruttura ioa_Request, e sono:

ADIOF_PERVOL: con questo flag quando invierete un messaggio verranno aggiornati anche periodo e volume del suono.

ADIOF_SYNCCYCLE: si utilizza quando si vuole che il dispositivo suoni fino alla fine la forma d'onda prima di elaborare il messaggio appena arrivato (risulta molto utile nel caso inviassimo un messaggio urgente o chiudessimo "di brutto" l'unità ma volessimo che venga anche finito di suonare il campione).

ADIOF_NOWAIT: si utilizza se si vuole ottenere immediatamente l'accesso al canale. Risulterà molto utile quando apriremo il dispositivo.

ADIOF_WRITEMESSAGE: si utilizza se si vuole abilitare l'uso della struttura ioa_WriteMsg per la sincronizzazione del suono con eventi nel nostro programma.

ioa_AllocKey contiene una chiave di assegnazione dei canali, cioè contiene un identificatore che segnala al dispositico quali voci utilizzare. Variando il valore di questo campo si potrà allora riprodurre il campione o più campioni su più di un canale audio contemporaneamente. Viene inizializzato quando si apre il dispositivo audio. IOAudio deve essere inizializzata in maniera opportuna per poter essere utilizzata correttamente. Soprattutto al momento dell'apertura del dispositivo devono essere almeno noti quanti e quali canali audio vogliamo utilizzare. Come facciamo a comunicarlo al device? A questo interrogativo risponde *l'array di combinazione di canali* e la *priorità di assegnazione* degli stessi. Il primo serve a determinare quale o quali canali dovranno essere resi disponibili per il nostro programma: in un vettore verranno inserite delle combinazioni che determinano una serie di canali da allocare. Un elemento di questo vettore è composto da un char (dato ad 8 bit) dove ad ogni bit viene associato un canale (i canali sono quattro perciò il device considereràvalidi solo i primi 4 bit). Per esempio inserendo nel vettore il valore 1 (00000001 in binario) cercheremo di appropriarci del canale audio 1. Inserendo il valore 2 (00000010) selezioneremo il canale 2, Con 3 (00000011) i canali 1 e 2 contemporaneamente e cosìvia fino ad al valore 15 (00001111) dove cercheremo di impossessarci di tutte le unitàaudio di Amiga. I bit 1 e 4 rappresentano i canali che controllano l'uscita sinistra della porta audio (00001001 per intenderci), gli altri la porta destra. Il sistema mette a disposizione piùcombinazioni possibili per avere maggior possibilità di successo nella fase di allocazione. Ad esempio se noi vogliamo riprodurre un suono sul canale sinistro tenteremo la seguente combinazione: {1,8,9} = {0001,1000,1001}. Se il dispositivo fallisce con il primo elemento della sequeza passerà automaticamente al secondo, poi al tezo e così via. Ricordate che la sequenza deve sempre essere data in ordine crescente, se non lo fosse il dispositivo non cercheràdi allocare piùcanali non appena troveràun valore nella sequenza piùpiccolo del precedente. Ad esempio se date la sequenza {1,8,9,2,4,6} il device considereràvalida solo la sequenza {1,8,9}. Al momento dell'apertura del dispositivo il vettore di combinazioni dovra essere puntato dal campo io_Data della struttura IOAudio. La priorità di assegnazione dei canali informa il dispositivo con quale urgenza vi serve un canale audio! Tale valore varia da -128 (prioritàminima) fino di +127 (prioritàmassima). Tale valore deve essere contenuto nel campo ln_Pri del campo mn_Node del campo io_Message della struttura ioa_Request della struttura IOAudio (AAARGHH! Basta! Vi giuro che poi abbiamo chiuso con questa struttura!) (es: ioaudio.io_Request.io_Message.mn_Node .ln_Pri = 127);

OpenDevice e CloseDevice

L'apertura del dispositivo audio è forse il momento cruciale di tutta questa lezione. Una volta aperto vedremo che pilotarlo sarà un gioco da ragazzi! Ma come si fa ad aprire un dispositivo in generale, e quello audio in particolare? Un dispositivo viene aperto tramilte la funzione **ULONG OpenDevice(char *nomedevice, ULONG unità, struct IORequest *req, ULONG flags)**, dove ***nomedevice*** punta ad un vettore di char che indica il nome del device da aprire, *unità* indica quale unitàsi desidera aprire, ***req*** punta ad una struttura IORequest (inizializzata correttamente) e *flags* ad alcuni flag speciali da associare alla struttura IORequest. Questa funzione controlla che il dispositivo non sia già pre-

sente in memoria (in caso contrario lo carica automaticamente) e cerca di rendere disponibili le sue unità inizializzando correttamente la struttura io_Message, io_Device e ed io_Unit. Nel nostro caso il dispositivo audio verrà aperto tramite la chiamata ad *OpenDevice("audio.device", 0L, (struct IORequest*)ioaudio, 0L);* notate che non viene né specificata l'unità da aprire né vengono utilizzati flag particolari. Ciò è dovuto al fatto che tutto quello che c'è da inizializzare nel dispositivo è contenuto all'interno della struttura IOAudio *ioaudio che passiamo come argomento. Per concludere, OpenDevice restituisce il valore 0 in caso di successo, altrimenti dà come output un codice di errore che può valere *IOERR_OPENFAIL* se non è possibile aprire il dispositivo, oppure *ADIOERR_ALLOCFAILED* se il dispositio è stato aperto ma tutte le unità sono occupate e non è possibile liberarle.

Ricordate che, come qualsiasi risorsa, un device aperto quando non è più necessario va anche chiuso! **CloseDevice(struct IORequest *req)** si occupa di questa operazione. E ora? Se OpenDevice ha successo la struttura IOAudio conterrà tutti i dati necessari al funzionamento corretto del dispositivo. Da questo momento possiamo inizializzare la struttura con tutti i dati che vogliamo e spedire richieste di elaborazione al nostro beneamato dispositivo... argomento che tratteremo il mese prossimo assieme a tutti i comandi impartibili e (finalmente) con qualche esempio concreto con cui "smanettare".

```
/*********************************************************************
 *            Esempio di array di combinazioni di canali
 *            Creazione di una porta
 *            Apertura di Audio Device
*********************************************************************/

#include <stdio.h>
#include <exec/exec.h>
#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/alib_protos.h>
#include <devices/audio.h>

// array...
BYTE miacombinazione[8]={1,2,3,4,8,10,12,15};

void main()
{
  struct IOAudio mioaudio;
  struct MsgPort *miaporta=CreatePort("Ciriciao gente!",0);
  if (miaporta)
    { // la porta èinizializzata correttamente!
      // Diciamo al dispositivo a chi deve rispondere
      mioaudio.ioa_Request.io_Message.mn_ReplyPort = miaporta;
      // assegnamo la priorità dei canali audio (poca!)
      mioaudio.ioa_Request.io_Message.mn_Node.ln_Pri = 10;
      // che deve fare il dispositivo? (ecco un comando
      // che spiegheremo il mese prossimo)
      mioaudio.ioa_Request.io_Command = ADCMD_ALLOCATE;
      // Accesso immediato al canale!
      mioaudio.ioa_Request.io_Flags = ADIOF_NOWAIT;
      // diamo la sequenza dell'array di combinazioni
      mioaudio.ioa_Data = miacombinazione;
      // diamo il numero di elementi dell'array di combinazioni
      mioaudio.ioa_Length = 8;
      if (0==(OpenDevice("audio.device",0L,(struct IORequest*) &mioau-
dio,0L)))
        {
          printf("\n allocato tutto con successo! \n");
          // adesso qui possiamo fare tutto quello che vogliamo!
          CloseDevice ((struct IORequest*)&mioaudio);
        }
      else printf("\n spiacente, c'è stato un errore!\n");
      DeletePort(miaporta);
    }
  else
    {// se siamo qui la porta non è aperta!
     printf ("\n non ho  potuto arire la porta! \n");
    }
}
```


SOSTITUZIONE CD-ROM DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 104

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al cdrom.

Nome _____ Cognome _____

Indirizzo _____

Prov. _____ Cap _____ Località _____ Tel. _____

Tipo di problema riscontrato: _____

Spedire a G.R.Edizioni, Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano - Att: Servizio Sostituzioni

Concludiamo questo mese la nostra panoramica sui bob...

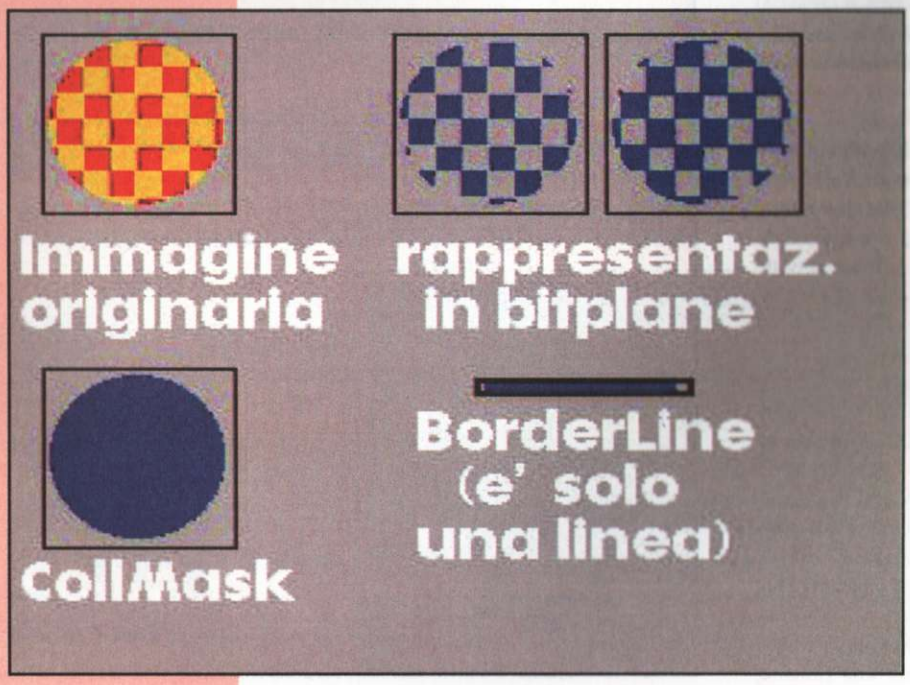
Colpito! (e affondato)

di **Emanuele Benozzi** (painaga@dei.unipd.it)

Nelle scorse lezioni abbiamo imparato ad utilizzare i bob e gli oggetti di animazione, constatando come il sistema operativo si sobbarchi la gestione di tutte le risorse ad essi associate. Manca da trattare però un ultimo argomento e cioè la gestione delle collisioni. Di norma si ha una collisione tra due oggetti grafici quando si "toccano" oppure quando un oggetto tocca un bordo dello schermo o una parte determinata del fondale. Ogni volta che si verifica una collisione dovete determinare quali oggetti si sono toccati e agire di conseguenza. Ciò significa che dovete programmare una o più routine che descrivono il comportamento degli oggetti che collidono (esempio "videogiocoso": se il vostro omino tocca le "punte" muore, se il vostro omino tocca un nemico perde energia, l'omino, le punte e il nemico sono tutti oggetti distinti). Tutto questo può sembrare abbastanza semplice; i problemi iniziano quando si cerca di realizzare una routine per la gestione delle collisioni. Infatti molti problemi sorgerebbero al momento della ideazione della routine stessa: come possiamo far capire al sistema che due oggetti si sono toccati? O che hanno colliso con il bordo dello schermo? Ogni quanto tempo dobbiamo verificare le collisioni e come richiamiamo le routine per trattarle? Fortunatamente anche in questo caso il sistema operativo mette a disposizione delle tecniche molto potenti per risolvere questo problema. Il "cuore" per la gestione delle collisioni risiede, tanto per cambiare, nella struttura VSprite. Il campo *BorderLine* punta ad una locazione di memoria che contiene l'OR logico di tutte le righe associate a tutti i piani di bit che compongono l'immagine.*CollMask* è il puntatore alla maschera di collisione dell'oggetto. Una maschera di collisione non è altro che una bitmap (o immagine) a due soli colori (cioè ad un piano) che contiene la "sagoma" dell'immagine (di solito viene creata facendo una operazione di OR logico, bit a bit di tutti i piani che compongono l'immagine, ed è proprio quello che fa la funzione "InitMasks").

Il sistema farà riferimento proprio a questa struttura quando controllerà se due oggetti si sono toccati. Esistono poi altri due campi molto importanti, *HitMask* e *MeMask*. Entrambi sono due maschere a 16 bit e servono a deteminare quale routine chiamare in caso di collisione. Quando il sistema ne rileva una tra due oggetti compie una operazione di AND logico con il valore del campo HitMask dell'oggetto più in alto con il valore di MeMask dell'oggetto più in basso. Il risultato determina quale routine per la gestione delle collisioni chiamare. Ad esempio se HitMask del primo oggetto vale 1000101111111101 e MeMask del secondo 0000000000011010 (valori in binario)

Pivvolo esempio su come vengono inizializzati alcuni campi...



1000101111111101 (HitMask) AND
0000000000011010 (MeMask)
=
0000000000011000

e come risultato si avrà la chiamata alla quinta routine per la gestione delle collisioni. Solo la quinta perché il sistema considera valido il bit impostato a uno più a destra dopo l'operazione di AND (nel nostro caso il bit 5). Questa operazione viene svolta perché possiamo essere interessati alla gestione delle collisioni solo tra alcuni oggetti grafici presenti nello schermo. Ad esempio provate ad immaginare un gioco arcade con "vista dall'alto" in cui un elicottero ed una jeep devono scontrarsi con alcuni nemici (ed il riferimento a SWIV è del tutto casuale ;-); la jeep dovrà stare attenta agli oggetti che si muovono sulla terra, mentre l'elicottero a quelli che stanno in cielo; HitMask e MeMask ci aiuteranno ad escludere la collisione con tutti gli oggetti "che volano" da parte della jeep e viceversa per l'elicottero. Notiamo però che essendo la maschera a soli 16 bit si potranno avere solo 16 routine diverse per la gestione delle collisioni. Inoltre il bit 0 è riservato alla gestione delle collisioni con il fondale. Riassumendo il sistema quando controlla il verificarsi di una collisione compie le seguenti operazioni:

1)Controlla se le maschere di *BorderLine* delle strutture VSprite si sovrappongono.

2)Controlla se le maschere di *CollMask* si sovrappongono

3)Compie l'AND tra *HitMask* e *MeMask*

4)Chiama la routine di collisione associata al bit più a destra del risultato ottenuto.

Gli INDIRIZZI delle routine di collisione sono puntate dal campo *CollTable* della struttura *GelsInfo*. CollTable punta ad un vettore di 16 puntatori a routine di collisioni. Per inizializzare un elemento di questo vettore si utilizza la funzione *SetCollision(LONG n_routine, BPTR ptr_funz, struct GelsInfo *gel)* dove "n_routine" èil numero della routine per la gestione delle collisioni, "ptr_funz" è il puntatore alla funzione e "gel" il puntatore alla struttura GelsInfo. Per verificare le collisioni si usa invece la funzione *DoCollision(struct RastPort *rp)* che verificherà tutte le collisioni (e chiamerà le routine adatte) per tutti gli elementi grafici contenuti nella struttura GelsInfo associata alla struttura RastPort passata come argomento. Quando una routine

```
/*##################################################################
                 Che ne dite di una bella partitina a Pong?
##################################################################*/

#include <exec/exec.h>
#include <graphics/gfx.h>
#include <graphics/gfxmacros.h>
#include <graphics/sprite.h>
#include <graphics/gfxbase.h>
#include <graphics/gels.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <libraries/lowlevel.h>
#include <stdio.h>
#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/graphics_protos.h>
#include <clib/intuition_protos.h>
#include <clib/lowlevel_protos.h>

#include "gestfile.h"
#include "gestgel.h"
#include "gestgel_protos.h"
#include "gestfile_protos.h"

/* Qualche piccola dichiarazione */

void PreparaSchermo();

BOOL AllocaBob();
void KillBob();
void Gioca();
void __stdargs __saveds Urta_Bordi();
void __stdargs __saveds Racchetta_Pallina();

/* Variabili GLOBALI (tutte le funzioni possono accedere ad esse)*/

extern struct IntuitionBase *intuitionbase;
struct Library *lowlevelbase;
struct Screen *schermo;
struct Immagine *pallina,*racchetta;
struct Bob *BRacchetta,*BPallina;

/*##################################################################
                                  Il Main
##################################################################*
/

void main()
{
/* Apriamo la libreria LowLevel*/
if((lowlevelbase=OpenLibrary("lowlevel.library",39L)))
   {
   /* Carichiamo le Bitmap in Chip-Ram*/
   if ((pallina=FileToChip("0pallina16*16*1.raw")))
     {
     if ((racchetta=FileToChip("0racchetta16*16*1.raw")))
       {
       /* Apriamo illo schermo! */
       if
((schermo=OpenScreenTags(NULL,SA_Depth,1,SA_Width,320,SA_Height,200,TAG_
END)))
         {
          /* Creiamo il Gel*/
          if((CreaStrutturaGel(&schermo->RastPort)))
            {
             /* Disegna i bordi */
             PreparaSchermo();
             /* Facciamo una partita! */
             if (AllocaBob())
               {
                Gioca();
                KillBob();
               }
             /* Siamo morti! Usciamo dal prog */
             DeallocaGel(&schermo->RastPort);
             CloseScreen(schermo);
            }
         }
         KillChip(racchetta);
       }
       KillChip(pallina);
     }
   CloseLibrary(lowlevelbase);
 }
 /* Tutto qua! Facile la vita quando il S.O. fa tutto! */
}

#define SPESSORE_BORDO 3
```

```
void PreparaSchermo()
{
 /* Puliamo lo schermo */
 ClearScreen(&schermo->RastPort);
 /* Settiamo i colori (Verde come sfondo, Bianco come primo piano)*/
 SetRGB4(&schermo->ViewPort,0,0,10,0);
 SetRGB4(&schermo->ViewPort,1,14,14,14);
 /* Disegnamo i bordi */
 RectFill(&schermo->RastPort,0,0,schermo->Width-1,SPESSORE_BORDO);
 RectFill(&schermo->RastPort,0,schermo->Height-SPESSORE_BORDO-1,schermo-
>Width-1,schermo->Height-1);
 RectFill(&schermo->RastPort,0,0,SPESSORE_BORDO,schermo->Height-1);
}

/*
   Strutture di appoggio per i bob...
   preferisco metterle qui per averle sempre sott'occhio quando
   modifico la routine "AllocaBob"... vedere GestGel.h per maggiori
   informazioni riguardo a BobAppo
*/

struct BobAppo BobAppoRacchetta=
{SAVEBACK|OVERLAY,0,0,0,16,32,1,0x03,0x03,NULL,1,0,0};

struct BobAppo BobAppoPallina=
{SAVEBACK|OVERLAY,0,0,0,16,16,1,0x03,0x03,NULL,1,0,0};

BOOL AllocaBob()
{
 BobAppoRacchetta.bob_y =20;
 BobAppoRacchetta.bob_x =schermo->Width-1-BobAppoRacchetta.bob_width;
 BobAppoRacchetta.bob_imagedata=racchetta->dati;

 BobAppoPallina.bob_y =20;
 BobAppoPallina.bob_x =20;
 BobAppoPallina.bob_imagedata=pallina->dati;
 /* Creiamo i Bob */
 if ((BRacchetta=CreaStrutturaBob(&BobAppoRacchetta)))
  {
    if((BPallina=CreaStrutturaBob(&BobAppoPallina)))
      {
        AddBob(BRacchetta,&schermo->RastPort);
        AddBob(BPallina,&schermo->RastPort);
        /* Disegnamo i bob */
        SortGList(&schermo->RastPort);
        DrawGList(&schermo->RastPort,&schermo->ViewPort);
        /* Tutto OK! Usciamo*/
        return(TRUE);
      }
    DeallocaBob(BRacchetta);
  }
 /* In caso di errore usciamo */
 return(FALSE);
}

void KillBob()
{
  RemBob(BRacchetta);
  RemBob(BPallina);
  DeallocaBob(BRacchetta);
  DeallocaBob(BPallina);
}

/* Variabili utili per la gestione della direzione della pallina */

short Xdirez=0; /* 0=sinistra 1=destra */
short Ydirez=0; /* 0=su 1=giu */
```

Continua a pag. 50

che gestisce una collisione viene chiamata vengono passati come argomenti due puntatori alle strutture VSprite che hanno causato la collisione oppure, nel caso di un oggetto che urta il bordo dello schermo o qualche bitmap di sfondo, il puntatore alla struttura VSprite e una WORD contenente alcuni flag che determinano quale bordo sia stato colpito.
Per concludere questa parte riassumiamo cosa fare per gestire le collisioni:

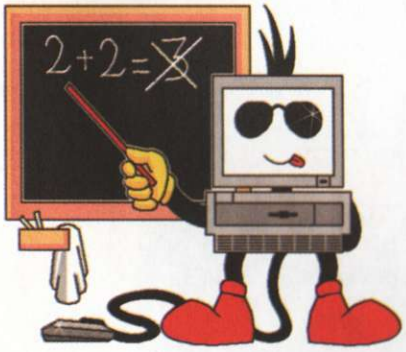
0)Creare il Gel (e vabbè!)

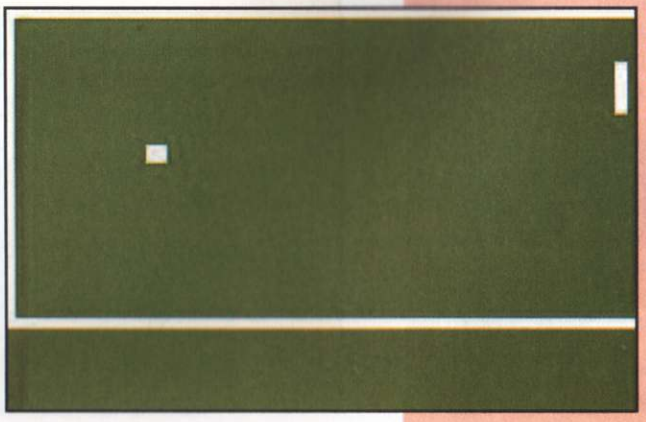
1)Utilizzare la funzione SetCollision per inizializzare la tavola delle collisioni

2)Creare gli oggetti grafici assegnando valori opportuni ai campi MeMask e HitMask

3)Chiamare DoCollision quando necessario.

Detto questo ora dovreste essere in grado di creare semplici giochini utilizzando il linguaggio C, oltre che animazioni e, perchéno, gestire Brush in programmi tipo DPaint.
Per ultimo ma non per questo meno importante impareremo ad utilizzare il joystick con il C. Con la versione 3.0 del sistema operativo è stata rilasciata una libreria (la LOWLEVEL.LIBRARY) che facilita la gestione delle periferiche connesse alle porte GamePort di Amiga. Con poche istruzioni potrete gestire Joystick, Mouse, e addirittura il controller del CD32! Per fare ciò si utilizzano due sole funzioni:*BOOL SetJoyPortAttr (ULONG n_port, struct TagItem *taglist) o BOOL SetJoyPortAttrs(ULONG n_port, TAG1, TAG2, TAG3...)* che servono a inizializzare la porta "n_port" (che può valere 0 o 1) con i valori dati dai tag. Al momento è possibile utilizzare un solo tag: *SJA_Type*, che indica quale periferica





I giovani non hanno piùrispetto per gli anziani...

è connessa alla porta e può valere SJA_TYPE_AUTOSENSE (riconoscimento automatico del dispositivo), SJA_TYPE_MOUSE, SJA_TYPE_JOYSTK, SJA_TYPE_ GAMECTRL (controller CD32). In caso di successo (la funzione ha riconosciuto e inizializzato la periferica) la funzione restituisce TRUE, altrimenti FALSE. Per leggere un dato dalla porta si utilizza *ULONG ReadJoyPort(ULONG n_port)* che restituisce una ULONG nella quale ogni bit funge da flag: ecco qui elencati tutti i flag disponibili:

JPF_BUTTON_RED, se vale 1 allora il pulsante di fuoco del joystick o il pulsante rosso del controller CD32 o il tasto sinistro del mouse è stato premuto;

JPF_BUTTON_BLUE, secondo pulsante di fuoco (se presente) del joystick, tasto blu o tasto destro del mouse premuto;

JPF_BUTTON_YELLOW, JPF_BUTTON_GREEN, JPF_BUTTON_FORWARD, JPF_BUTTON_REVERSE , JPF_BUTTON_PLAY, JPF_BUTTON_PAUSE tutti tasti riferiti al controller del CD32;

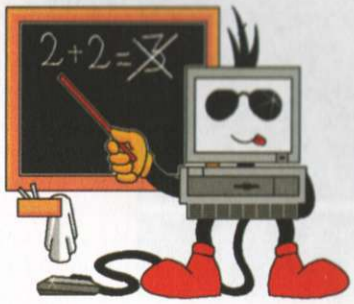
JPF_JOY_UP, JPF_JOY_DOWN, JPF_JOY_LEFT, JPF_JOY_RIGHT, direzione asta del joystick o del pad del controller;

JP_MHORZ_MASK indica il valore del contatore di spostamento orizzontale del mouse; per leggere tale valore dovete compiere una operazione di and con questo flag;

LF_MVERT_MASK indica il valore del contatore di spostamento verticale del mouse.

Per sapere quale pulsante è stato premuto basta compiere una operazione di AND con uno di questi flag con il risultato fornito da ReadJoyPort().

Per vedere qualche esempio pratico date un'occhiata al listato di questo mese, che vi da la possibilitàdi "sfogarvi" con una bella partitona a PONG!




```
short morto=0;  /* Se è diverso da 0 usciamo dal programma */

void Gioca()
{
 ULONG JoyID=0;
 /* Inizializziamo la porta Joy numero 1*/
 SetJoyPortAttrs(1L,SJA_TYPE_JOYSTK,TRUE,TAG_END);
 /* Allochiamo le routines per le collisioni */
 SetCollision(0,Urta_Bordi,(&schermo->RastPort)->GelsInfo);
 SetCollision(1,Racchetta_Pallina,(&schermo->RastPort)->GelsInfo);
 /* Giochiamo finché non "manchiamo" la pallina*/
 while(!morto)
  {
   /* Vediamo se abbiamo mosso il joystick */
   JoyID=ReadJoyPort(1L);
   if((JoyID & JPF_JOY_UP))   BRacchetta->BobVSprite->Y-=3;
   if((JoyID & JPF_JOY_DOWN)) BRacchetta->BobVSprite->Y+=3;
   /* Muoviamo la pallina*/
   if (Xdirez)  BPallina->BobVSprite->X+=2;
   else         BPallina->BobVSprite->X-=2;
   if (Ydirez)  BPallina->BobVSprite->Y+=2;
   else         BPallina->BobVSprite->Y-=2;
   /* Controlliamo se si è verificata qualche collisione */
   SortGList(&schermo->RastPort);
   DoCollision(&schermo->RastPort);
   /* Aggiorniamo i bob */
   SortGList(&schermo->RastPort);
   DrawGList(&schermo->RastPort,&schermo->ViewPort);
   /* Attendi la fine del quadro video */
   WaitTOF();
  }
}

/*-----------------------------------------------------------------------
              Routines per le collisioni
-----------------------------------------------------------------------*/

void __stdargs __saveds Urta_Bordi(struct VSprite *sprite)
{
  /*
    __stdargs significa che le variabili (*sprite nel nostro caso) sono
              passate per lo stack
    __saveds  significa che bisogna ripristinare il puntatore al segmen-
to
              dei dati quando la routine viene chiamata

    in questa routine un oggetto he urtato un bordo dello schermo;
    se l'oggetto è la pallina allora cambiamo la direzione di
    movimento;
    se è la racchetta la "blocchiamo"
    NOTA: manca la ULONG che determina quale bordo è stato colpito
    Modificate il programma sapendo che se la ulong vale
        TOPHIT     allora è stato colpito il bordo superiore
        BOTTOMHIT  bordo inferiore
        LEFTHIT RIGHTHIT bordo sinistro e destro
        (usate una operazione di and per controllare)
  */
  if((sprite->Y<SPESSORE_BORDO)){
                                  sprite->Y=SPESSORE_BORDO;
                                  if(sprite==BPallina->BobVSprite)
Ydirez=1;
                                 }
  if((sprite->Y>(schermo->Height-SPESSORE_BORDO-sprite->Height)))
                                 {
                                  sprite->Y=schermo->Height-
                                  SPESSORE_BORDO-sprite->Height;
                                  if(sprite==BPallina->BobVSprite)
Ydirez=0;
                                 }

 if((sprite->X<SPESSORE_BORDO)) {
                                  sprite->X=SPESSORE_BORDO;
                                  if(sprite==BPallina->BobVSprite)
Xdirez=1;
                                 }
 /*Se la pallina urta il bordo destro dello schermo allora abbiamo perso
*/
 if((sprite->X>(schermo->Width))) morto=1;

}

void __stdargs __saveds Racchetta_Pallina(struct VSprite *sprite1,struct
VSprite *sprite2)
{
  /* La pallina ha utrato la racchetta; Cambiamo direzione */
  Xdirez=0;
}
```

Il masterizzatore è una periferica che sta diventando sempre più di uso comune. Tuttavia la scelta tra la selva delle marche e modelli diversi si può rivelare molto difficoltosa. Noi l'abbiamo risolta con il...

Philips CDD3600

di **Alessio Cappelli** (turbocap@sienanet.it)

Non è più come una volta: i programmi su dischetto non esistono quasi più, ma c'è ancora la necessità di fare copie di sicurezza; le macchine diventano sempre più potenti e permettono di elaborare immagini, creare animazioni di dimensioni enormi ed in generale moli di dati una volta impensabili. Allora l'acquisto di un masterizzatore diventa quasi una scelta obbligata, se non su vuole diventare pazzi con montagne di dischetti per fare i backup e non ci si vuole confinare su un magneto-ottico o removibile di scarsa diffusione e reperibilità. Anche noi avevamo questo problema e allora, visto che ormai queste periferiche hanno ormai un prezzo abbordabile per quasi tutte le tasche, abbiamo preso la decisione, siamo scesi al negozio sotto casa ed abbiamo acquistato il masterizzare, anche riscrivibile, della Philips.

Confezione ed installazione

Abbiamo scelto la versione OEM interna perché era ovviamente più economica e quello che poi in definitiva mancava era il software di masterizzazione, che se disponibile sarebbe stato solo per Windows, quindi, almeno al momento e speriamo per molto altro tempo ancora, non ci sarebbe stato di alcuna necessità. Oltre all'apparecchio la grossa scatola di cartone conteneva un semplice foglio con un "addenda" al manuale, non presente perché era una versione OEM. La mancanza del manuale, in realtà, non è così grave, perché sul sito della Philips *(http://www.km.phillips.com)* è disponibile in formato elettronico PDF, leggibile con Ghostscript sotto Amiga, NetBSD o Linux. Per comodità dei lettori lo abbiamo incluso anche nel CD di questo mese. Tuttavia si tratta del manuale del modello CDD3610 che come unica differenza con il CDD3600 è il tipo di interfaccia, cioè il primo è EIDE, il secondo SCSI2. L'installazione non è nulla di complicato e non abbiamo avuto il minimo problema, diversamente a tanto altro hardware specifico per Amiga.

Prima bisogna trovare uno slot da 5 pollci e 1/4 libero, visto che le dimensioni sono all'incirca quelle di un normale lettore CD, è soltanto di circa 1 cm più lungo. Poi, con i soliti jumper sul retro, si imposta l'ID SCSI e la terminazione: trattandosi di un apparecchio SCSI, appunto, bisogna specificare se questo è l'ultimo della catena oppure no. Infine basta semplicemente connettere il masterizzatore alla piattina SCSI del controller, collegarlo all'alimentazione ed è tutto pronto. Un'ultima attenzione: occorre prestare attenzione al verso di inserimento del connettore SCSI a 50 poli, poiché il conduttore rosso non va rivolto, come consuetudine, dalla parte dell'alimentazione, ma bisogna leggere il corretto orientamento sul retro. Dal punto di vista software non c'è da installare nulla: sarà il programma di masterizzazione a riconoscere ed a gestire correttamente la periferica.

Un'immagine globale del masterizzatore, con il suo simpatico "bottoncione" viola di apertura.

Caratteristiche

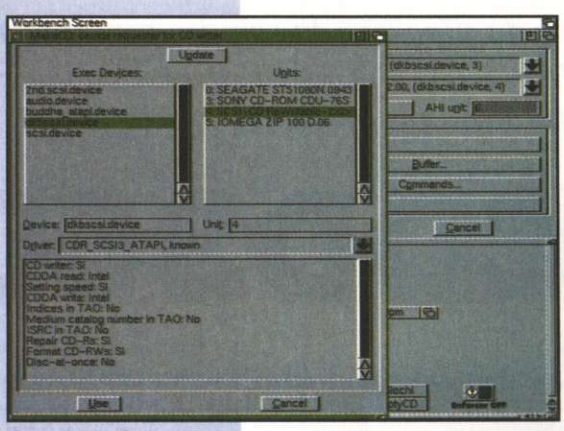
Una volta richiuso l'Amiga, il masterizzatore appare come un normale lettore di CD, l'unica differenza sostanziale è la presenza della spia "writing", che lampeggia di rosso durante la prova di scrittura, mentre rimane accesa fissa durante la scrittura effettiva. C'è anche la spia "DISC IN", che segnala la presenza di un disco all'interno con luce verde fissa e lampeggiante in caso di accesso. Per effettuare il self test dell'apparecchio basta tenere premuto il grosso pulsante viola di esplusione finché il cassetto per il CD non ha compiuto una apertura/chiusura completa. Nel caso di rilevamento di errori, la suddetta spia inizia a lampeggiare con luce rossa.

Per quanto riguarda il funzionamento, il masterizzatore viene dichiarato operare alle seguenti velocità: 2X in scrittura e riscrittura e 6X in lettura, tuttavia abbiamo sperimentato con Sysinfo che la velocità di lettura è soltanto 4X. Inoltre dispone di un buffer interno di 1Mb che "rimedia" alle situaioni più critiche, tipo un controller SCSI non eccezionalmente veloce e mancanza di memoria FAST.

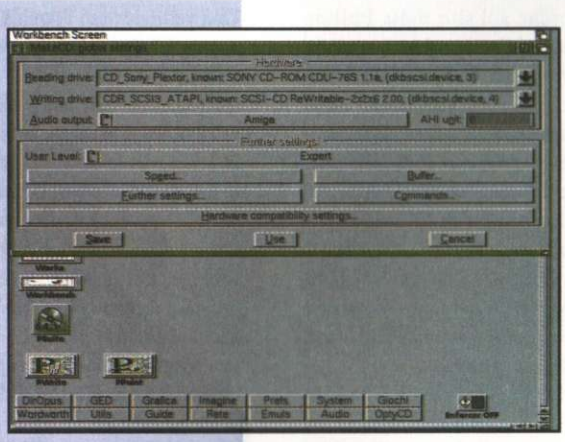
Le prove

Per provare il nostro nuovo acquisto abbiamo optato per due software diversi sotto molti aspetti: MakeCD e BurnIT! Purtroppo BurnIT! non ne voluto sapere di "interloquire" con il nostro apparecchio, benche fosse nella lista dei masterizzatori supportati e testati, pazienza... MakeCD include il supporto per il CDD3600 in scrittura ed in riscrittura, soltanto in modalità TAO, cioè Track At Once, a partire dalla versione 3.2b beta 1.

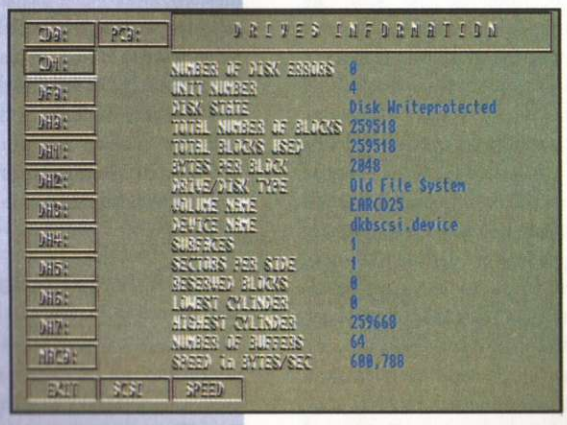
Alla configurazione viene scelto il driver generico per periferiche ATAPI e SCSI, però non ci sono problemi di funzionamento, anche se bisogna seguire scrupolosamente due regole: non bisogna mai iniziare una scrittura se è stata precentemente eseguita una prova della scrittura stessa e successivamente non è stato aperto e richiuso il vassoio del masterizzatore ed infine non bisogna



Le caratteristiche del Philips CDD3600.



I settaggi automatici di MakeCD per il nostro hardware.



Benché dichiarato 6X in lettura, Sysinfo indica che la velocità del CDD3600 è 4X.

montarlo come dispositivo AmigaDOS, altrimenti si rischiano blocchi di MakeCD in fase di deallocazione delle risorse dopo la masterizzazione. Seguite scrupolosamente queste indicazioni, non abbiamo avuto il benché minimo problema: tutto è sempre andato alla perfezione. Abbiamo fatto anche delle prove per sperimentare la capacità multisessione e tutto è andato a meraviglia. Inoltre con MakeCD è possibile anche "recuperare" delle sessioni rese invisibili da masterizzazioni improvvisate: basta aggiungere il file indice di circa 300Kbyte ed abbiamo eseguito l'operazione dei recupero. Inoltre c'è da dire che il buffer interno da 1Mb permette di gestire senza problemi anche la masterizzazione diretta dei file, creando così un'immagine ISO "on the fly". In questo caso però, deframmentare l'harddisk sorgente ed essere sicuri che non ci siano errori. In realtà basta solo la certezza della seconda ipotesi, perché la velocità di scrittura è adattiva e per quanto possibile MakeCD tenta fino alla fine di evitare errori di underrun dovuti allo svuotamento prematuro del buffer di scrittura.

Infine il CDD3600 è anche in grado di scrivere i CDRW, cioè degli speciali CD riscrivibili. Non abbiamo sperimentato nulla in proposito perché la maggior parte dei lettori in circolazione, esclusi quelli più recenti e comunque non tutti, non sono in grado di leggere tali CD finché non siano stati chiusi, cioè, si suppone, dopo molto tempo che sono stati acquistati e riempiti in maniera definita senza ripensamenti. In circostanze accidentali, abbiamo anche sperimentato la riparazione di un CDR la cui scrittura è stata interrotta da un black-out elettrico: purtroppo non c'è stato nulla da fare ed abbiamo dovuto gettare il CD. Presumibilmente la capacità di riparazione è limitata alle interruzioni di scrittura dovute all'utente o ad un buffer underrun. Questa cosa un po' ci ha delusi, ma forse perché abbiamo un tantino sopravvalutato la tecnologia. Ad ogni modo, abbiamo già masterizzato diversi CD, aggiunto sessioni selvaggiamente, senza fare prima una copia dei contenuti precedenti, e dobbiamo dire che non ne abbiamo mai "bruciato" nemmeno uno!

Conclusioni

Il prezzo, la garanzia dell'affidabilità di un apparecchio SCSI e l'ottimo supporto da parte di MakeCD impongono l'acquisto del Philips CDD3600 da parte di tutti coloro che per un motivo od un altro producono di frequente quantità di dati enormi e anche da parte di chi vuole semplicemente fare dei backup o masterizzarsi i propri CD Audio. L'unico difetto, e più che difetto, "caratteristica", è che non supporta il modo DAO, cioè Disc At Once: questo vuol dire che non è possibile riprodurre fedelmente i CD Audio altrui e in modo TAO vengono introdotti 2 secondi di silenzio per ogni traccia. Tuttavia, se il fine di avere un masterizzatore non è quello "piratesco" (che, ricordiamo, è perseguibile penalmente anche con la reclusione), non è poi un grosso difetto. Inoltre l'accoppiata con un software come MakeCD permette di avere a disposizione una stazione di masterizzazione che non ha da invidiare nulla di altre piattaforme. Per poter sfruttare al massimo l'apparecchio però è necessario un controller SCSI Zorro III come lo Z3Fastlane o il DKB A4091, che permette di scrivere alla massima velocità anche nel caso di immagini ISO "on-the-fly" e che permette la masterizzazione da periferiche, hard disk o CDROM, sulla stessa catena del masterizzatore stesso. Negli altri casi è consigliato usare come sorgenti periferiche IDE.

About

Nome prodotto:
Philips CDD3600

Produttore: Philips

Distributore: Negozi specializzati
Web: http://www.philips.com/pkm/laseoptics/cdr

Prezzo: circa Lt. 500.000

Configurazione minima:
Amiga con Workbench 3.0 o superiore, Proc. 68030 o superiore, memoria FAST almeno 8 Mb, Controller SCSI2 possibilmente Zorro III

Pro: Affidabilità, costo, integrazione con Amiga

Contro: Non supporta il modo DAO.

Trucchi per risparmaire tempo.

Miglioriamo il Workbench

di **Andrea Favini** (afavini@iname.com)

Nella speranza che questa nuova rubrica sia stata di vostro gradimento, aspettando eventuali vostri suggerimenti e domande, questa volta andiamo a conoscere alcuni segreti di AmigaOS nonché alcune utilità con relativa configurazione. Per alcuni di voi molte delle cose che verranno scritte in questa sede saranno già ben conosciute, ma spesso capita di non saperle, e comunque queste pagine sono indirizzate agli utenti meno esperti o che semplicemente non conoscendo alcuna lingua straniera spesso vengono spiazzati dalla mancanza di documentazione in italiano.

KingCON

L'interfaccia testuale di AmigaOS, la Shell, è fatta abbastanza bene, ma manca di alcune caratteristiche che rendono il lavoro decisamente più veloce e scorrevole. La caratteristica principale è il completamento dei nomi di file e directory, cosa che oltre a far risparmiare tempo di per se, elimina il rischio d'errore in fase di battitura. Sotto Unix questa funzionalità, insieme al buffer dei comandi digitati (cosa già presente nella normale Shell Amiga) è fornita dalla cosiddetta Bash, mentre per il nostro beneamato computer, abbiamo KingCON (che oltre al completamento offre molte altre funzioni più o meno rilevanti). Qualcuno potrà sentirsi preso in giro, visto che esiste ormai da anni ed è una cosa abbastanza famosa nonché onnipresente su vari coverCD, ma a volte per pigrizia (come era capitato al sottoscritto), può capitare di leggere solo le prime righe di un file AmigaGuide e perdersi alcuni punti interessanti. Comunque KingCON possiede la documentazione solo in Inglese. L'installazione si compone di tre parti: prima si lancia lo script che va a copiare i file necessari nelle directory di sistema. Il secondo passo consiste in una installazione di prova. Infatti KingCON può definitivamente sostituire CON e RAW, parti di AmigaOS con i propri KCON e KRAW e in casi molto rari può creare qualche conflitto. Per l'installazione di prova vanno inserite le seguenti linee nella s:user-startup

Mount KCON: from DEVS:KingCON-mountlist

Mount KRAW: from DEVS:KingCON-mountlist

Fatto questo e riavviato il vostro Amiga basta digitare il comando Newshell KCON: per aprire una Shell potenziata. Se dopo qualche prova non si riscontrano problemi (ricordate sempre la prima regola su patch e aggiornamenti: installare soltanto una cosa per volta e testarla. Più l'applicativo in questione va ad agire sul sistema operativo, soprattutto se in maniera poco pulita, più lunghi e globali devono essere i test) si può passare all'installazione definitiva. Qui bisogna stare molto attenti a non commettere errori di battitura nel modificare le sequenze di avviamento, pena il rischio che il sistema non si avvii. Per prima cosa dobbiamo sostituire nelle due linee scritte sopra le parole KCON e KRAW con CON e RAW. Poi, importantissimo, prima di esse inserire:

Assign CON: DISMOUNT
Assign RAW: DISMOUNT

Una volta riavviato, e se tutto è stato installato correttamente, digitando il comando Newshell oppure aprendo una Shell tramite l'icona nel cassetto system, tutte le Shell di sistema possiederanno i miglioramenti forniti da KingCON, tra cui una serie di menu con funzioni molto utili. É possibile personalizzare la Shell. Tra le capacità di KingCON, troviamo ad esempio che per completare un comando presente nel PATH (c: e tutte le directory indicate come PATH nella startup-sequence) basta premere "AMIGADESTRO M", "AMIGADESTRO D" per i nomi delle DEVICE e il tasto TAB per il completamento del percorso (directory e file). Nel caso in cui nel punto del percorso in cui ci si trova siano presenti più file inizianti con lo le stesse lettere digitate, apparirà un requester tra cui scegliere quello desiderato.

ALIAS

I nomi dei comandi AmigaDOS sono comunque abbastanza lunghi e rinominarli per averli più corti non è molto conveniente, visto che se qualche script li dovesse andare a richiedere non li troverebbe. In questo senso, oltre alla funzione di completamento di KingCON, ci vengono in aiuto gli alias. Gli alias si definiscono con la sequenza *Alias <nome abbreviato> <linea di comando corrispondente>* Un alias può sostituire un'intera linea di comando come ad esempio digitando "alias es ed S:startup-sequence" e dando enter, se nella linea successiva si battesse si andrebbe ad editare la startup-sequence. Nessuno si spaventi se il comando alias non si trova, esso infatti risiede nella ROM. Perché un alias sia visibile da tutte le Shell aperte, va inserito nel file s:Shell-startup.

Utility del mese

Piccola novità da questo mese. All'interno di questo spazio andremo a segnalarvi mese per mese le utilità più efficienti e stabili che scoveremo per la rete. Questa volta vi vogliamo segnalare LZXRepacker. Si tratta di un ricompattatore da xxx a LZX dove xxx può essere lha, zip, tgz, arj, rar, tar. Ve la stiamo segnalando, a parte per la sua stabilità, per il suo alto grado di efficenza. Infatti con LZXRepacker, gli archivi che risultano più grossi dell'originale (può capitare in rari casi), non vengono convertiti e si può scegliere di cancellare l'archivio originale, oltre all'utile opzione di spostamento degli archivi corrotti. Il file lo trovate nella directory util/arc di Aminet (oppure probabilmente sul CD di Enigma) e si chiama LZXRepacker17.lha. Oltre ad esso serveno nella directory C: i vari Zip, Unzip, Lha, Untgz, ecc (disponibili ricompilati per PPC per i possessori di PowerUP). Noi lo abbiamo utilizzato associato ad un bottone di Dopus4 come AmigaDOS con i parametri "Do all files" e "Output Window", dove la linea di comando (digitabile anche in Shell sostituendo ad {f} il nome del file) è:

SYS:c/LZXRepacker {f} BM=1 MORE DEL BADDIR DH1:ArchiviBacati

I significati, oltre che alle possibili varianti, dei parametri sono riportati in tabella.

Conclusioni

Sempre nella speranza di essere stati d'aiuto a qualcuno, e nell'attesa di vostri suggerimenti, a maggior ragione ora che potete risparmiare tempo tramite i nostri suggerimenti, ci diamo appuntamento al prossimo numero.

Bars&Pipes, "il mito": nostalgia di amighisti o ancora realtà nel confronto con un sequencer Pc dell'ultima generazione?

Bars&Pipes Professional 2.5 VS. Cakewalk Professional 7

di **Marco Milano**

Chi ci segue da tempo ci avrà sentito ripetere infinite volte frasi come "Bars&Pipes Professional, il mitico sequencer che permette di fare...", oppure "Bars&Pipes Pro, il miglior sequencer Amiga (e non solo)", o "Bars&Pipes Pro, IL sequencer Amiga che con le sue potenti funzioni e la sua intuitività permette di fare cose impossibili anche ai ben più costosi programmi per Pc". Questa superiorità di B&PPro rispetto agli altri sequencer Amiga o rispetto ai sequencer per Mac/Pc/Atari è stata da noi dimostrata in passato, ma essendo B&P un prodotto ormai non più aggiornato dal 1994, ed essendo il mercato Pc esploso in modo incontrollato, molti si chiederanno se nel 1999 queste frasi sono ancora valide o sono solo discorsi nostalgici.

Certo, B&P è ora gratuito per chiunque voglia scaricarlo da Internet o abbia acquistato la nostra rivista quando lo abbiamo regalato ai musicisti Amiga sul nostro CD-ROM, ma qui il discorso è un po' diverso: un sequencer gratuito è sempre meglio di un sequencer che costa centinaia di migliaia di lire se si tratta di pura convenienza economica, ma visto che spesso ci rivolgiamo non all'hobbista ma a chi utilizza B&PPro per progetti musicali professionali, se quello che conta è la potenza, la qualità, l'intuitività di un programma che si utilizza quotidianamente per lavoro il prezzo diventa secondario, contano le caratteristiche.

Oggi ci vogliamo mettere proprio nei panni (che sono anche i nostri) del musicista professionista che possedendo un Amiga utilizza Bars&Pipes Pro per i suoi progetti musicali, e si starà chiedendo da tempo se non gli convenga passare all'onnipresente Pc ed ai suoi potenti programmi di sequencing. B&PPro è ancora il mito che era quattro o cinque anni fa? Il suo uso in campo musicale professionale è sempre da raccomandare o è meglio orientarsi su altre macchine?

Per scoprirlo faremo ora un approfondito confronto tra Bars&Pipes Professional versione 2.5c, l'ultima versione realizzata nel 1994 dalla defunta Blue Ribbon Soundworks e messa a disposizione gratuita della comunità Amiga da parte della Microsoft, e Cakewalk Professional 7 (versione "risalente" al 1998), uno dei più potenti programmi sequencer esistenti per Pc, realizzato dalla Twelve Tone, e che si pone più o meno nella fascia di prezzo cui apparteneva B&P quando era ancora a pagamento.

Questo articolo è anche un modo per capire se ancora si può fare musica a livello professionale con Amiga, visto che nonostante le molte interessanti proposte shareware, da noi spesso recensite su queste pagine, il mercato dei software musicali Amiga non propone nulla di meglio di B&PPro da circa cinque anni.

Andiamo dunque a verificare se il mito resiste o è ormai solo nostalgia dei tempi d'oro di Amiga...

I pacchetti ed i prezzi

Purtroppo B&PPro non dispone più né di confezione né di manuale, esistendo ormai solo sotto forma di file scaricabile da Internet, ma un tempo non era così: la confezione era grande e lussuosa, il manuale rilegato ad anelli e formato da ben 400 pagine, il software presente su due dischetti. Si veniva automaticamente abbonati al giornalino della Blue Ribbon e si ricevevano offerte di upgrade e di prodotti aggiuntivi con regolarità, bastava registrarsi. Un'assistenza ed un supporto prodotto di livello professionale, quale in campo Amiga è sempre stato difficile riscontrare.

Cakewalk Professional 7 giunge in una grossa confezione colorata con un pesante manuale di circa 300 pagine, ben organizzato in capitoli e sezioni ma rilegato in brossura, rendendone meno comoda la consultazione accanto al computer. La presenza di un simile manuale è comunque una benedizione, visto che in campo Pc si tende ormai a risparmiare sui costi della carta mettendo la manualistica solo su CD (e questo senza abbassare il prezzo per l'utente!). É presente una cartolina di registrazione che dà diritto a un anno di supporto tecnico gratuito via telefono o Internet, e ad upgrade a prezzo ridotto. Il software ovviamente è fornito su CD-ROM e non sugli obsoleti floppy.

Sia il manuale che il software sono interamente in inglese: il mondo del software musicale per Pc soffre degli stessi problemi di localizzazione di cui ha sempre sofferto Amiga: a differenza di altri tipi di software per Pc, che sono sempre tradotti in italiano, il mercato dei sequencer in Italia è troppo ristretto e spesso i programmi non vengono italianizzati. Ciò avviene soprattutto con le versioni professionali, dando per scontato che un professionista della musica MIDI debba conoscere l'inglese. Infatti la più recente versione in italiano di Cakewalk Professional è la 5.0, mentre le successive sono disponibili solo in inglese.

Il prezzo attuale di B&PPro è pari a zero, ma il confronto va fatto con il prezzo al quale B&PPro era venduto quando era ancora in commercio. Per chi poteva acquistarlo direttamente dalla Blue Ribbon tramite carta di credito il prezzo era inferiore (circa 370.000 lire), ma acquistandolo in un negozio italiano il prezzo era sulle 450.000 lire. Siamo nella stessa fascia di prezzo di CWPro7, che costa 520.000 lire all'utente italiano.

Installazione e requisiti

L'installazione di B&PPro consiste nell'inserire i floppy (magari creati dal file .LHA che costituisce l'attuale forma di distribuzione) e far partire il programma di installazione proprietario. Al termine dell'installazione B&PPro occuperà circa 2 MByte su disco rigido.

Inserendo il CD-ROM nel PC dotato di Windows 95/98 parte automaticamente la procedura di installazione di Cakewalk Pro7, che in circa un minuto sarà pronto e funzionante sul nostro disco rigido. L'occupazione su disco è circa 25 MByte, tanto in termini Amiga ma poco rispetto alla media dei mastodontici programmi per Pc (un gioco occupa anche 500 MByte!).

I tempi di caricamento di CWPro7 sono circa 10 secondi su un Pentium II

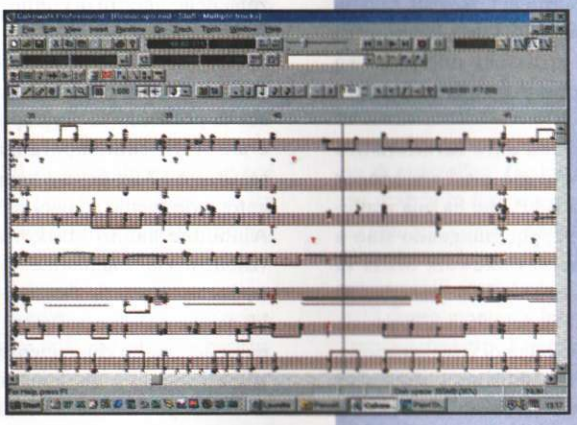
350MHz; B&PPro invece si carica su un A4000/040 in circa 7 secondi. Potenza dell'AmigaOS!
Ambedue i programmi non sono protetti dalla copia con le odiosissime "dongle", spesso usate da altri produttori di sequencer per Pc (vedi Cubase) e che interferiscono con la porta parallela o quella giochi. E ambedue hanno optato per il sistema anti-pirateria più rispettoso dell'utente onesto: basta inserire i propri dati personali ed il numero di serie presente sul floppy o il CD originale, altrimenti l'installazione non partirà (Cakewalk) o il software risulterà non registrato e non si avvierà (Bars&Pipes).
I sequencer non sono particolarmente avidi di risorse, chiedono solo di non essere disturbati da altre applicazioni in multitasking per tenere il tempo del delicato timing necessario per il flusso MIDI, e i nostri due campioni non sono un'eccezione: B&PPro necessita di un Amiga con 2 MByte di RAM ed interfaccia MIDI. CWPro7 richiede un Pc con processore Pentium 120MHz o superiore, scheda audio a 16 bit con porta joystick/MIDI, 16 MByte di RAM se si usa con Windows 95/98 e 32 MByte se si usa con Windows NT 4.0.

Caratteristiche comuni

Da un primo confronto delle caratteristiche principali dei due contendenti sembra che siano molte di più quelle comuni di quelle prerogativa di uno solo dei due pacchetti, e questo è già un bel punto a favore per Bars&Pipes Pro! Cominciamo dunque ad elencare queste caratteristiche, supportate da ambedue i programmi, notando anche se ci sono differenze nell'implementazione di tali caratteristiche che rendano più potente l'uno o l'altro pacchetto.
I due sequencer girano in perfetto multitasking, ovviamente sempre con le limitazioni cui abbiamo accennato (meglio non disturbarli durante registrazione e riproduzione, mentre durante l'editing non ci sono problemi). Ambedue supportano i file MIDI formato 0 ed 1.
Due caratteristiche che per noi sono sempre state determinanti per definire "professionale" un sequencer, ovvero la notazione su pentagramma stampabile e direttamente editabile con il mouse, e la possibilità di Punch In-Out non solo inserendo i numeri delle battute ma anche in tempo reale, semplicemente premendo il tasto di registrazione mentre si sta ascoltando il brano, sono ambedue supportate dai due contendenti: B&PPro permette di visualizzare ed editare la partitura contemporaneamente in più finestre, una per traccia, cosa possibile anche con CWPro7 che in più dispone di una potentissima vista in cui si vede tutta la partitura con i righi musicali sovrapposti, cosa veramente utilissima. Ambedue possono stampare singole tracce o tutta la partitura, stampando sia parole che intavolature per chitarra, però la qualità di stampa è decisamente a favore di Cakewalk. Per quanto riguarda il Punch, in tutti e due i programmi si può decidere una traccia "target", iniziare ad ascoltare, premere "R" e registrare, ripremerlo e smettere di registrare, quante volte si vuole, sovrascrivendo solo le parti volute di una traccia. Notiamo con piacere che il concetto di traccia "target" (quella attivata per la registrazione, caratterizzata in B&P dalla "R"

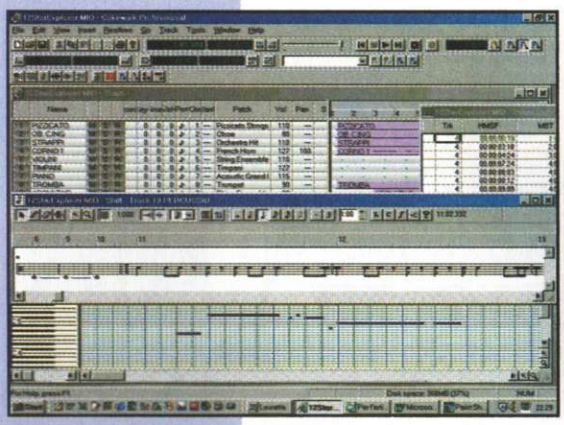
Cakewalk Professional 7 in azione: notate una traccia aperta in notazione tradizionale ed il bel Mixer MIDI con slider 3D.

Ma anche se ha una grafica inferiore, il mixer di B&PPro ha le stesse potenti funzioni di controllo di mixer digitali esterni.

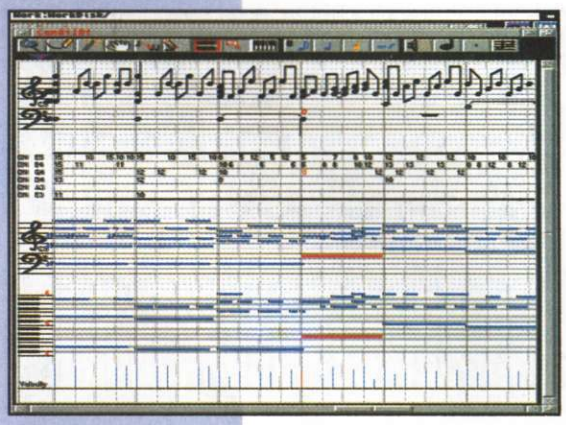


Cakewalk supera Bars&Pipes nel campo della notazione: questa è la visuale "partitura", con tutti gli strumenti. Notate i simboli nella traccia della batteria!

Un punto di grande superiorità di B&PPro è la potentissima sezione "Media Madness", di controllo animazioni, videodischi, cd audio ecc. sincronizzati dal sequencer Amiga.



Similmente a B&PPro, Cakewalk Pro7 può visualizzare le tracce come pentagrammi, come barrette sul "Piano Roll" e come lista di eventi. B&P in più ha la le barrette su pentagramma.



Ed in quanto a visualizzazione tracce, B&PPro non teme rivali: guardate i dati MIDI contemporaneamente come note, barrette su tastiera , su pentagramma, e... sotto forma di intavolatura per chitarra!

rossa) è stato inserito in Cakewalk solo da questa versione 7.0! Altro esempio di come concetti utilissimi sviluppati su Amiga divengono possibili su Pc solo dopo molti anni.

La risoluzione è un'altra caratteristica importante, e qui già altri sequencer Amiga superano B&P, che ha una risoluzione fissa di 192ppq, giungendo sino a 768ppq. Nemmeno Cakewalk brilla in questo campo, con un massimo di 480 ppq, ed un valore di default di 120ppq.

Tornando alle modalità di visualizzazione, oltre allo spartito ambedue i sequencer consentono la vista "Piano Roll", con i consueti quadrettini rappresentanti gli eventi, le "Drum List" con i nomi degli strumenti della batteria General MIDI, la "Event List" con gli eventi rappresentati in modo testuale, e la visualizzazione ed editing grafico dei controller (Pitch Bend, Aftertouch ecc.). B&P ha in più l'utile visuale "Staff-Hybrid" che invece di una tastiera di pianoforte utilizza il doppio pentagramma con le note sempre sotto forma di barrette, una delle più utili per l'editing, mentre Cakewalk presenta in più la visuale "Synchronized Lyrics", che visualizza le parole a tempo per fare l'ormai stucchevole Karaoke. Ricordiamo che anche B&P gestisce le parole, che possono essere inserite in un'apposita zona nelle finestre di editing.

Altra caratteristica comune è la presenza di un Mixer MIDI digitale, sotto forma di finestra ricca di controlli, fader, Pan, ecc., con la possibilità di raggruppare più slider e muoverli contemporaneamente, e di registrare i Mix perché vengano eseguiti automaticamente ad ogni esecuzione.

Ambedue hanno Marker chiaramente visibili, ma le "bandierine" di B&P indicano anche i Loop (le funzioni di Loop sono identiche nei due software), lo starting point ecc. molto chiaramente.

Il metronomo è implementato in modo identico: può essere sia MIDI che audio interno, con accenti, count-in ecc. CW ha l'opzione "Tap tempo": basta cliccare ritmicamente battendo il nuovo tempo ed il metronomo si adatterà. B&P risponde con il Tool "Tempo Tap", che cliccandoci sopra decide il tempo in tempo reale, mentre in CW la modifica non è in tempo reale ma solo dopo aver chiuso la finestra!

I messaggi si status delle tracce sono molto simili: Mute, Solo e Rec.

Per quanto riguarda la sincronizzazione ambedue i sequencer possono generare clock o sincronizzarsi con qualunque formato SMPTE, MTC e MMC (Midi Machine Code, uno dei vari protocolli per controllare in remoto videoregistratori ma anche software).

Anche se B&PPro per eseguire Hard Disk Recording richiede schede e software a parte, è possibile utilizzare assieme nella Track List e sincronizzare perfettamente tracce MIDI e tracce di audio campionato, come sa chi ha utilizzato schede come Toccata o AD16 con il meraviglioso software Studio 16 che si integrava perfettamente con B&PPro. Dunque in questo siamo alla pari con Cakewalk, che integra la sezione di HD recording e permette di utilizzare assieme tracce MIDI ed audio senza limitazioni, con sincronia perfetta.

Pure nel campo della sincronizzazione via MTC o SMPTE siamo alla pari: B&P le supporta ambedue, e così fa Cakewalk.

Ed eccoci ad altre due cose "inventate" da Bars&Pipes ed ora implementate anche da Cakewalk: la "Tempo Map", ovvero la finestra in cui disegnare graficamente l'andamento del tempo (ma B&P permette anche di disegnare automaticamente "accelerando" e "rallentando" con curva esponenziale o logaritmica!), e la finestra con le variazioni di battuta (4/4, 6/8 ecc.) e di tonalità. La finestra di B&P è migliore, ma Cakewalk supporta la trasposizione automatica delle tracce degli strumenti traspositori, ad esempio un clarinetto in Sib suonerà un tono sotto rispetto a quanto visualizzato.

Parità anche per quanto riguarda la gestione dei Patch (ambedue gestiscono i suoni anche tramite liste di nomi invece che con i soli numeri di Program Change) e la gestione di più porte MIDI, effettuata da B&P tramite diversi Tool "MIDI In/Out" e da Cakewalk tramite dei menu contestuali.

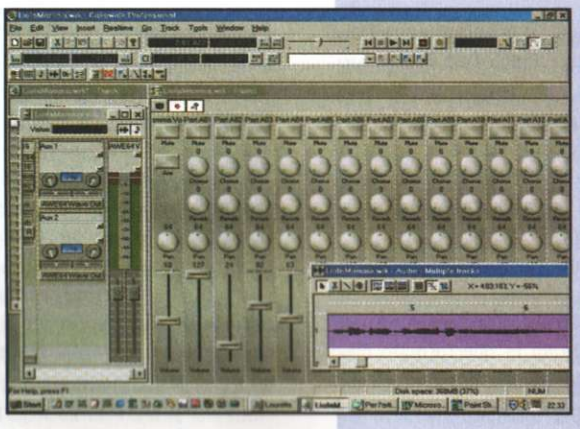
Per quanto riguarda la struttura dei brani, tutti e due i sequencer permettono di creare strutture, dare colori diversi ed inserire nomi per le varie sezioni: in B&PPro c'è un'apposita finestra con la struttura del brano, mentre in CWPro7 c'è una fascia dedicata alla struttura ed ai relativi nomi in cima a tutte le finestre di editing.

E un'ultima fondamentale caratteristica, la Quantizzazione, vede ancora una situazione di parità: ambedue hanno il Groove Quantize (una griglia temporale alla quale far aderire le note automaticamente generata da battute Master in cui il tempo e lo swing sono quelli desiderati), che permette di allineare le note di una traccia sul ritmo di un'altra senza quantizzare nessuna delle due, ad esempio prendere una parte di canto e usarla come Groove per quantizzare quella pianistica in modo che vi si allinei perfettamente. Le opzioni di quantizzazione sono simili: CW ha Resolution, Strenght, Sensitivity, Window, corrispondenti in B&P a Resolution, Precision, Offset e Lock

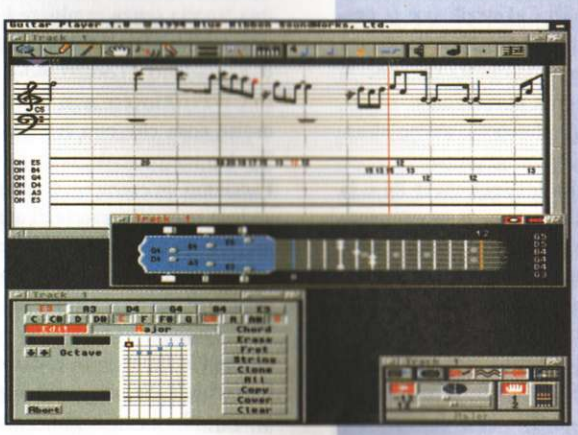
Zone.
Ambo i prodotti hanno la possibilità di controllare direttamente mixer esterni digitali e analogici controllabili via MIDI, come Roland VS-880,Yamaha ProMix 01, Tascam RC-808 ecc., cosa che in B&P è possibile dalla versione 2.5 tramite il Tool "AutoMix".

Caratteristiche diverse

Il principale vantaggio di Bars&Pipes Pro risiede nella sezione "Media Madness", in cui è possibile utilizzare tracce MIDI in modalità multimediale, ovvero assegnando a determinate note MIDI degli eventi come la visualizzazione di immagini e animazioni, il controllo di periferiche esterne come videodischi e telecamere, ecc. Cakewalk non dispone di nulla di simile. Sembra però che la futura versione 8.0 disporrà di tracce che possono attivare la visualizzazione di animazioni in formato AVI e di immagini statiche: dopo otto anni finalmente il Pc si avvicina a cose che su Amiga sono state possibili con pochissime risorse grazie alla genialità dei nostri programmatori!
Cakewalk però si prende una rivincita nella sezione di Hard Disk Recording: B&P permette la registrazione audio real-time su disco rigido solo acquistando una scheda dedicata dal prezzo spesso elevato (Studio 16, Maestro, Toccata, ecc.), mentre CWPro7 permette l'Hard Disk recording con una qualunque scheda audio Pc a 16 bit (del prezzo di circa centomila lire), contiene già una sezione per editare direttamente le forme d'onda sino a 48KHz ed addirittura una sezione di effetti speciali real-time stereo a 32 bit. Purtroppo su Amiga ci vuole un software dedicato e relativa scheda con DSP... Ma anche su Pc il sogno di registrare contemporanemante in tempo reale tracce audio e MIDI (ad esempio suonare su una tastiera MIDI la parte pianistica e registrarla nel sequencer mentre un vero Sax suona e viene registrato sul disco rigido) non è ancora realizzabile: si può fare, ma la registrazione MIDI sarà leggermente "indietro" rispetto alla traccia audio. Per avere una perfetta sincronia si dovrà Shiftare la traccia MIDI leggermente all'indietro. Comunque registrando separatamente tracce audio e MIDI si ottiene una sincronia perfetta, e da questo punto di vista CWPro7 è certamente un programma potentissimo, che integra alla perfezione audio e MIDI: pensate che se si vuole ascoltare un punto qualsiasi del brano basta cliccarvi e premere Play, la traccia audio registrata sul disco rigido partirà immediatamente dal punto voluto, perfettamente sincronizzata con le tracce MIDI, e se pensate che si tratta di trovare un punto all'interno di file audio grandi decine di Megabyte, vi rendete conto della difficoltà di ottenere questi risultati.
Nel campo del numero di tracce invece esce vincitore il nostro campione, con un numero illimitato di tracce MIDI, audio o multimediali, mentre CW ne supporta solo 256 MIDI o audio.
Come già accennato Cakewalk è decisamente superiore in fase di stampa partiture: consente più dimensioni dei font musicali, contiene molti segni speciali (pedalizzazione, segni di espressione, ecc.) ed il risultato finale è molto più simile ad una vera partitura a stampa, pur senza raggiungere i risultati possibili con software dedicati (Finale 4.0 per Pc e Mac, mentre su Amiga ci siamo purtroppo arenati su "The Copyist" (chi lo ricorda?) e Deluxe Music 2.0.
Ancora a favore di Cakewalk c'è l'implementazione di una nuova funzione, che è una specie di inverso della Quantizzazione: "Fit to Improvisation", con cui è il tempo del brano a cambiare in base alla disposizione delle note eseguite. Esempio: suoniamo un pezzo liberamente senza metronomo, poi basta definire una traccia con il battere di ogni battuta ed il resto lo fa CW: metronomo, tempo, tutto sarà creato in base alla nostra libera esecuzione!
Altro vantaggio di Cakewalk è la presenza di pannelli di controllo personalizzati per molti strumenti MIDI, che permettono di controllare facilmente con interfaccia grafica le funzioni specifiche dei vari Expander, come i banchi di suoni non-GM, le sezioni effetti ecc., perdipiù aggiornabili scaricando i più recenti pannelli direttamente da Internet.
Impressionante il numero di strumenti supportati da CWPro7: praticamente tutti gli Expander e Synth di Roland, Yamaha, Korg, E-mu, Alesis, Ensoniq, Kurzweil... Non c'è mai da scriversi una Patch List con questo programma!
Purtroppo la fine dello sviluppo di Bars&Pipes ha impedito l'aggiornamento verso i nuovi Expander: la lista di strumenti con Patch List dedicate è ormai obsoleta, ed i nuovi strumenti restano sì perfettamente utilizzabili in modalità General MIDI, ma per sfruttare anche suoni e funzioni proprietarie dobbiamo essere noi a scriverci Patch List e SysEx per controllarli al meglio, armandoci di manuale dell'Expander e tanta pazienza. Ma se possediamo The PatchMeister, integrabile nell'interfaccia di B&P, possiamo leggere direttamente nelle ROM



La grafica dei mixer di Cakewalk rende conto degli anni passati dai tempi di B&PPro. Cakewalk Pro7 può anche visualizzare le tracce audio come forme d'onda.

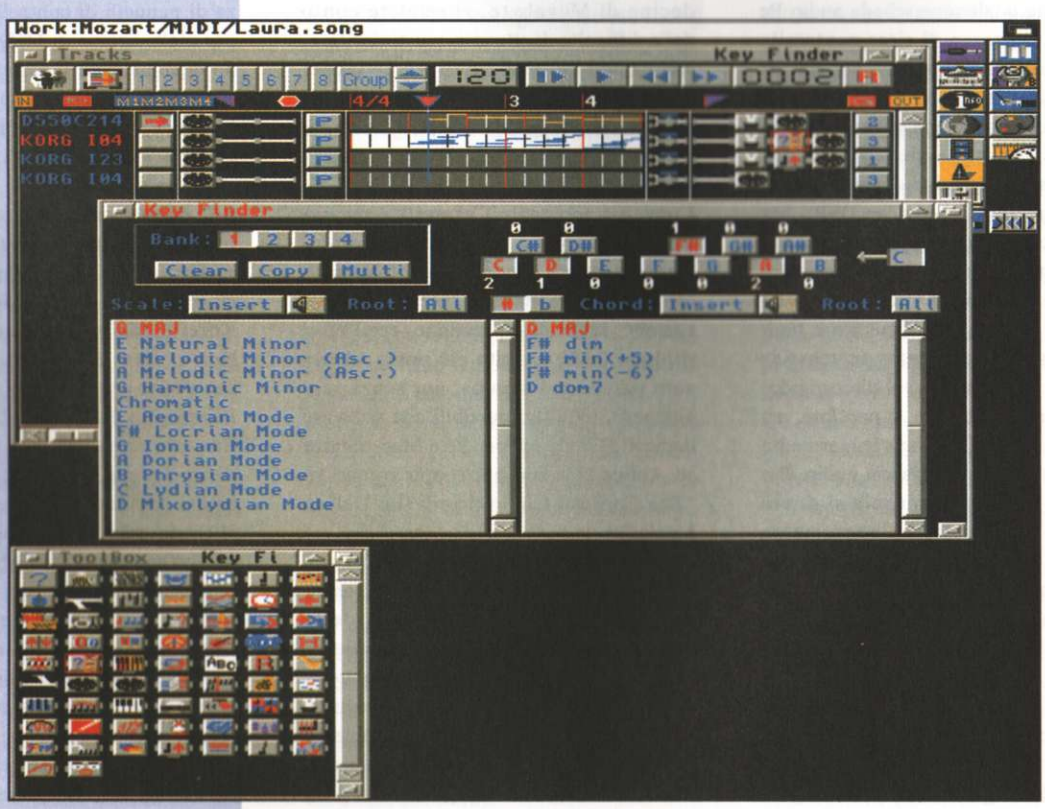


La struttura a "Tool" rende Bars&Pipes molto più potente, intuitivo ed aperto di Cakewalk, permettendo di creare combinazioni di editing multiplo non distruttivo. E guardate la

dei nostri strumenti e generare automaticamente le relative Patch List in formato Bars&Pipes!
Un altro vantaggio di Cakewalk: è possibile avere contemporaneamente tracce con diverse tonalità in chiave, cosa fondamentale per una corretta grafia degli strumenti traspositori in partitura.
Bel punto segnato a favore di CWPro7 è la possibilità di salvare i propri brani in formati "RealMedia", fondamentali sul Web in quanto brani in tale formato tramite le utility RealAudio possono essere ascoltati in tempo reale su Internet: purtroppo al tempo di Bars&Pipes tutto ciò era solo fantascienza...
Ancora a favore di Cakewalk vi è la presenza di tre Tutorial On-Line (a dire il vero introdotti solo da questa versione 7) che interattivamente ci insegnano ad utilizzare molte delle funzioni, anche abbastanza avanzate, del programma.
Ultimo vantaggio del sequencer Pc è la presenza di un linguaggio di programmazione proprietario, il "CAL" (Cakewalk Application Language), che permette di creare o registrare Macro per automatizzare i compiti ripetitivi... certo su un sistema operativo che non ha mai conosciuto la potenza di ARexx ogni programma deve arrangiarsi da sé...

Golden advantage

Ovvero vantaggio d'oro: c'è un vantaggio di cui non abbiamo parlato sinora perché è talmente importante da fare la differenza nelle modalità globali con cui si utilizza un sequencer... ed è un vantaggio di Bars&Pipes!
Si tratta del concetto di "Tool": in B&P i Tool sono delle icone quadrate rappresentanti vari effetti ed operazioni (Echo, Quantize, Transpose, Contrappunto o Armonizzazione real-time...), che se vengono posti sulla "pipeline" (tubo) di entrata di una traccia modificano i dati che verranno registrati, mentre se vengono posti in uscita lasceranno i dati inalterati e modificheranno i suoni solo in esecuzione. Questo approccio modulare permette di "provare" uno o più effetti su una traccia senza cambiare i dati registrati, e rendere finali solo i cambiamenti che ci aggradano "Toolizzando" una traccia. In CWPro7 invece non si possono provare molte cose che con B&P si fanno con i Tool in tempo reale.
Facciamo un esempio: vogliamo provare a vedere se quella traccia di archi suonerebbe meglio con un po' di Eco, trasposta all'ottava inferiore e quantizzata al sedicesimo? Con Bars&Pipes basta porre i tre Tool "Echo", "Transpose" e "Quantize", porli sulla Pipeline in uscita e sentire l'effetto che fa. Se uno o più degli effetti non ci aggrada basta togliere i relativi Tool lasciando gli altri. Quando siamo soddisfatti rendiamo permanenti le modifiche "Toolizzando" la traccia e rimuoviamo i Tool, per poter salvare tutto in formato MIDI standard.
La stessa operazione con Cakewalk si svolge così: si seleziona la traccia e da menu si sceglie Quantize, si settano i parametri desiderati e tramite l'opzione "Audition" si ascoltano i risultati, quando siamo soddisfatti possiamo rendere definitivo il Quantize e passare al menu Transpose, dove sinché non si preme Return non si sente l'effetto, dunque niente feedback per sentire la differenza tra un semitono, un tono ecc. facendo semplicemente scorrere il gadget come in B&P; infine l'Echo, che fortunatamente può essere applicato anche senza modificare il materiale registrato. Phew!
E la superiorità dell'approccio a Tool è accompagnata dalla potenza dei Tool disponibili, di cui alcuni realizzati da programmatori indipendenti. Pensate che tra i Tool realizzati per la versione 2.5 ce ne sono alcuni che permettono di analizzare automaticamente le armonie di un brano riconoscendone accordi e scale, di creare automaticamente contrappunti secondo le regole musicali, di suonare su un autentico manico di chitarra o visualizzarvi gli accordi... tutto ciò ovviamente non esiste su Cakewalk. Se dunque sinora abbiamo notato delle funzioni assenti in B&P e presenti in CW, i Tool danno a B&P moltissime funzioni che CW non possiede, che non elenchiamo perché sarebbero veramente troppe.
Ultimo vantaggio inarrivabile di B&PPro è la possibilità di combinare assieme più Tool, ad esempio inviando all'ingresso di



Nonostante gli anni trascorsi, B&PPro ha funzioni introvabili in Cakewalk, grazie ai Tool come questo "Key Finder": analisi armonica e melodica in tempo reale, meglio di Bach!

un Tool i dati modificati da altri Tool, creando complesse relazioni modulari che permettono di avere funzioni introvabili su qualunque sequencer!

Impressioni d'uso

L'interfaccia utente di B&PPro non risente per niente del tempo: coloratissima ed intuitiva, costruita in modo modulare "ad oggetti", rende ogni azione semplice ed auto-esplicativa. I gadget 3D contribuiscono ad un look ancora attuale e soprattutto funzionale. Cakewalk invece, dopo anni di interfaccia "stile Pc" (look 2D, colori solidi, molto bianco e nero, gadget grossolani e molto spreco di spazio) da questa versione 7.0 adotta un nuovo look con gadget 3D, colori sfumati, grafica accattivante in molte finestre (ad esempio il mixer sembra una fotografia), e finalmente è realizzato solo per Windows 95/98/NT, facendo pieno uso dei vantaggi del nuovo sistema operativo (primo fra tutti l'uso dei menu contestuali che si aprono cliccando su un gadget con il tasto destro).

Grazie al nuovo Zoom che ridimensiona anche la grandezza delle note ora le finestre di Score Editing di Cakewalk hanno superato quelle disponibili in Bars&Pipes: fino alla versione 6.0 le note erano molto grosse rendendo praticamente impossibile visualizzare più di due/tre tracce contemporaneamente, mentre con B&PPro si può da sempre veder scorrere le note in tempo reale anche in nove/dieci finestre contemporaneamente. Ora invece l'uso dello Zoom nella speciale finestra di Score globale, in cui su può decidere quali tracce vedere e quali no, permette cose impossibili con Bars&Pipes: basta selezionare quali tracce vogliamo vedere ed aprire questa vista, per avere la partitura con i vari pentagrammi (anche quelli speciali per batteria!) delle tracce scelte che scorrono in tempo reale con la musica, ed è anche possibile editare con matita, gomma ecc. tutte le note presenti in tutti i righi, non si tratta solo di una vista d'insieme come accade ad esempio in Cubase! In Bars&Pipes purtroppo per avere l'allineamento tra le battute dei vari pentagrammi, visto che ognuno ha la sua finestra e non esiste una vista d'assieme, si deve utilizzare manualmente lo zoom di ciascuna finestra per avere le battute tutte della stessa dimensione, cosa decisamente irritante.

In Cakewalk abbiamo trovato utilissimo anche l'Undo multilivello: si possono annullare o ripetere tutte le ultime operazioni, contro una sola in B&PPro. É una funzione fondamentale in CWPro7, vista l'assenza dei Tool per sperimentare non distruttivamente le varie funzioni!

Ma usando "sul campo" un sequencer si notano molte cose non verificabili da un semplice elenco di caratteristiche: pensate che i gadget di trasporto (Stop, Start ecc.) di Cakewalk non comprendono i tasti di Fast Forward e Rewind, dunque è impossibile tornare indietro o andare avanti di qualche battuta semplicemente premendo un tasto, come avviene con Bars&Pipes. Roba da non credere, ma con Cakewalk per riavvolgere e risentire delle battute appena ascoltate si dovrebbe fermare il sequencer ed agire su un cursore che indica il punto in cui siamo all'interno del brano: scomodissimo! Fortunatamente per gli utenti Pc c'è un metodo alternativo: cliccare direttamente sul punto da cui si vuole ripartire nella fascia in cui sono indicati i numeri delle battute, in cima alla vista di ogni traccia. Altra cosa assurda è la mancanza dei sessantaquattresimi, sia come opzione di quantizzazione che come valore da inserire in Step Editing.

Dal punto di vista dei Marker, fondamentali per saltare automaticamente da un punto all'altro di un brano, Cakewalk permette Marker illimitati con nomi da noi scelti, mentre B&P ne ha solo quattro senza possibilità di assegnare nomi.

Forse tra i vantaggi più importanti di Cakewalk, introdotto proprio a partire dalla versione 7, è il "multiprogetto": CWPro7 può aprire contemporaneamente quanti brani si vuole e permette il Cut&Paste tra progetti diversi. Purtroppo B&P non permette niente di tutto questo, potendo aprire solo un progetto per volta.

Per quanto riguarda le interfacce e l'ergonomia, dopo ore di utilizzo possiamo dire che ambedue le interfacce sono comode ed intuitive, e Cakewalk ha quasi colmato quello che era uno dei più grossi "gap" rispetto a B&PPro: sino alla versione 6.0 era facile irritarsi per la scomodità o la scarsa funzionalità dell'interfaccia, mentre ora rimangono solo alcuni particolari poco intuitivi. Ultimo esempio: in B&PPro se cliccate due volte su una traccia si apre la relativa finestra di editing, in CWPro7 se cliccate due volte su una traccia... non succede niente! Per aprire la finestra di editing si deve usare il menu contestuale che si apre premendo il tasto destro e selezionare "Piano Roll". Meno intuitivo, più lento e... tipico del Pc!

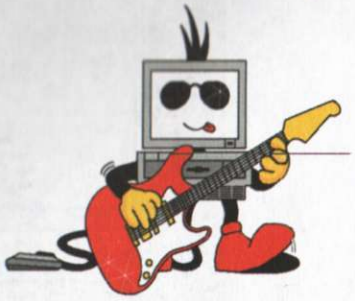
Conclusioni

Da questo scontro Bars&Pipes Professional esce decisamente trionfante. Nonostante i ben cinque anni di età ha quasi tutte le funzioni sia principali che secondarie dell'avversario, e possiede altre funzioni che non solo non sono superate, ma nemmeno eguagliate dalla concorrenza. Principalmente il geniale approccio "a Tool", ma anche l'intuitività dell'interfaccia ed il numero incredibile di potenti funzioni, che essendo offerte dai Tool diventano ancora più potenti perché si possono far interagire tra di loro.

Certo, la concorrenza non sta a guardare ed è molto aggiornata nel supporto degli ultimi modelli di Expander, ma l'approccio "aperto" di B&PPro permette con un po' di lavoro manuale di creare interfacce altrettanto potenti verso qualunque strumento MIDI. L'unico svantaggio importante di B&P è l'impossibilità di lavorare su più brani contemporaneamente.

Altri svantaggi di B&P, come avete letto, sono il numero esiguo di Marker, il mancato supporto diretto di tracce audio senza una scheda audio dedicata e nella qualità di stampa inferiore, ma dall'altro lato ci sono le funzioni multimediali di Media Madness e l'integrazione con SuperJam!, che permette di avere un arrangiatore automatico in una finestra di B&P. Nel campo avversario se si vuole avere un arrangiatore automatico questo non può essere integrato nell'interfaccia di Cakewalk, e si è costretti ad utilizzare i file MIDI per scambiarsi i dati.

Concludendo, il musicista professionista può tranquillamente continuare ad utilizzare Bars&Pipes Pro nella stabile versione 2.5c, la sua produttività sarà certamente ai livelli (e quasi sicuramente superiore) rispetto alle possibilità che offrono le più aggiornate piattaforme rivali. I genietti della Blue Ribbon hanno creato un prodotto difficilmente superabile, almeno sinché, essendo stati fagocitati dalla Microsoft, non saranno impiegati per realizzare un Bars&Pipes per Pc che, con i miliardi di Bill Gates, non potrebbe che essere il miglior sequencer esistente al mondo. Ma per ora sembra che il mercato dei sequencer sia troppo "di nicchia" per interessare il magnate d'oltreoceano, e la potenza dei Tool è ancora lontano da qualunque computer senza la targa Amiga!



Aspettando il porting... che ne dite di usare Netscape sul nostro Amiga? E magari con Miami? Vediamo come fare!

OnLine con il Mac!

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Molti amighisti utilizzano con estrema soddisfazione gli efficienti emulatori Mac, che anche non utilizzando ancora il PPC, restano utilizzabilissimi anche su dei processori di fascia bassa come i 68030, soprattutto in presenza di una scheda grafica (e di un discreto quantitativo di memoria). E molti di loro hanno già sperimentato con successo il collegamento ad Internet utilizzando il Mac emulato, per gioire di Netscape e del software per la rete che "da noi" manca, come IPhone e simili. Il più grande svantaggio però deriva da un particolare motivo: parte del software dedicato su Amiga è irrinunciabile.
Come collegarsi ad Internet senza poter utilizzare Yam, Thor, il grandissimo AmIRC e il loro parenti? Una soluzione è quella di effettuare diverse connessioni, una volta con l'Amiga e una volta con il Mac, utilizzando da una parte alcuni programmi, e altri ancora dall'altra. Ma questa è una grave offesa alla produttività, e inoltre non è il massimo in termini di costi sulla bolletta. Su Amiga abbiamo ottimo software, su Mac c'è Netscape... perché non utilizzarli contemporaneamente? L'idea è venuta inizialmente vedendo in funzione UAE su PC. UAE dispone infatti di una emulazione della bsdsocket.library che reindirizza le chiamate al socket TCP/IP del PC, consentendo di essere online contemporaneamente sia sul PC che sull'Amiga emulato. Su Mac questo però è molto più difficile da implementare, visto che richiederebbe una conoscenza elevatissima del Mac, e non è detto che la struttura del MacOS lo permetta (non è mica un Amiga, dove il sistema operativo viene rivoltato ogni giorno!). Quello che possiamo fare quindi è allestire una rete virtuale tra i due computer. Il problema è: come fare in modo che le due macchine possano comunicare tra di loro? Per questo ci viene incontro il nullser.device.

Il nullser.device

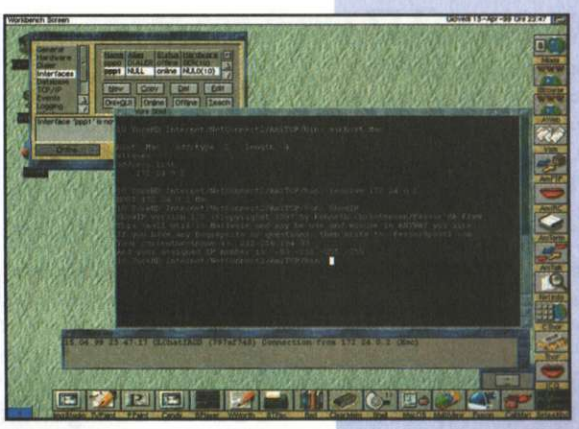
Come il nome può lasciare intuire, il nullser.device è un device di sistema che trova posto in DEVS: e che svolge una

Ora stiamo accedendo a immagini fisicamente presenti sull'Amiga con Netscape.

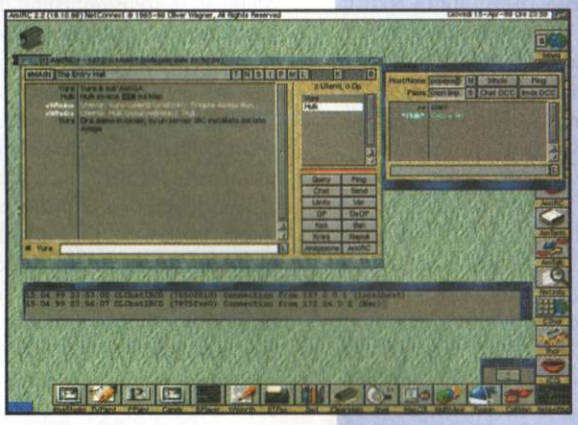
funzione molto interessante: simula una connessione null-modem. Il suo utilizzo è sempre stato prevalentemente per motivi di test dei programmi di terminale (Term e simili). In pratica basta lanciare Term, e nella configurazione della porta seriale inserire il nullser.device unità 0, e poi lanciarne un altro impostato però al device 1. Entrambi vanno impostati come null-modem, proprio come se avessimo messo un cavo di questo tipo nelle seriali di due computer. Dopo il connect i due terminali potranno comunicare tra loro proprio come se fossero su due computer diversi.
I più attenti avranno già intuito come possiamo sfruttare questo piccolo artificio per stabilire una connessione TCP/IP tra Amiga e Mac. Anticipando quello che andremo a spiegare più dettagliatamente, in partica noi imposteremo su Miami l'unità 0 del nullser.device, e a Shapeshifter (o Fusion, è lo stesso) l'unità 1.

Procediamo: il lato Amiga

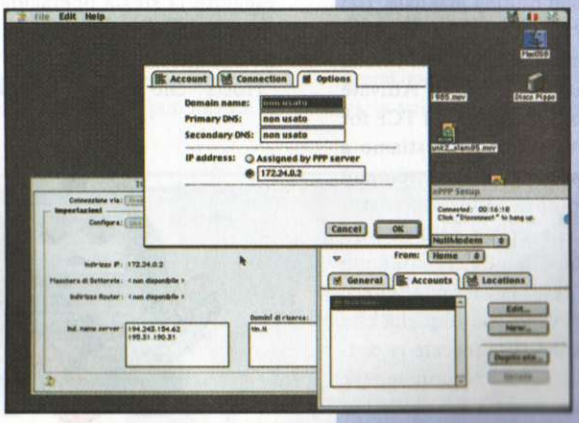
Nel nostro caso per il test abbiamo utilizzato MiamiDeLuxe. La scelta di MiamiDx si è resa necessaria perché abbiamo bisogno di poter utilizzare più interfacce. Una si occuperà della normale connessione ad Internet tramite la porta seriale ed il modem, la seconda servirà alla connessione con il Mac. L'Amiga farà da gateway al Mac, permettendogli di andare su Internet. Dal momento che anche Genesis dispone di interfacce multiple, non ci dovrebbero essere problemi ad utilizzarlo per questo scopo. Il Miami base invece non è adatto, in quanto è ad interfaccia singola. É possibile però stabilire il contatto con il Mac senza andare su Internet per scopi "didattici"e di test, magari in attesa di acquistare MiamiDx. Come spiegato anche nella documentazione, le due macchine avranno un IP differente internamente, mentre uscendo sulla rete, entrambe faranno capo ad un IP singolo (quello assegnatovi dal provider), grazie al meccanismo di traduzione dell'indirizzo IP-NAT utilizzato da Miami. Con Genesis non abbiamo potuto verificare il supporto dell'IP-NAT, in mancanza si può usare il daemon SOCKS recentemente rilasciato dalla Active Technologies. Qualora il vostro provider vi abbia fornito più IP statici, questi possono essere associati alle due macchine. Il primo passo, dando per scontato che su Miami abbiate già una configurazione per Internet (magari fatta seguendo i nostri tutorial), è quello di creare una configurazione aggiuntiva per l'hardware, che chiameremo NUL0. Il device deve essere di tipo seriale, con il nullser.device (unit 0) alla velocità di 115200. Disattivate il gadget "End Of File (EOF) Mode" e nei settaggi del modem cliccate semplicemente su "NullModem".
Questo farà in modo che non vengano usati script di composizione numero e connessione.



Ecco come viene visto il Mac con un "askhost" ed un "resolve".



Utilizzando un server IRC su Amiga stiamo comunicando con il Mac dove gira un client IRC.



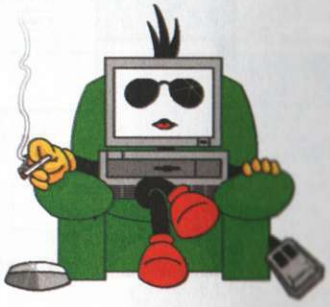
Ecco le corrette impostazioni di FreePPP sotto Mac.

Ed ecco la configurazione dell'interfaccia "ppp1" da Miami De Luxe.

La MTU lasciatela a 1500, la modalità seriale è la classica 8n1. Dal menù dialer dovremo fare ben poco, solo creare una nuova configurazione (la chiameremo NULL) di script. Lasciate tutto in bianco se utilizzando FreePPP sul Mac. Con Open Transport può rendersi necessario aggiungere la stringa "WAITPPP". Adesso arriviamo al cuore: la seconda interfaccia. Questa interfaccia è il fulcro di ciò che andiamo a fare, il punto cruciale. Dovreste già avere un'interfaccia ppp per la connessione ad Internet. Createne una nuova (ppp1) di tipo "ppp dial-out" con alias NULL che sfrutterà l'unità NUL0 precedentemente creata come hardware (priorità 10) e l'unità NULL come dialer. Sia l'IP che il gateway deve essere di tipo statico. Come IP mettiamo 172.24.0.1 (questo solo per seguire gli standard, i numeri di questo tipo su Internet sono riservati alle reti locali), mentre indicheremo che Miami farà da gateway all'IP 172.24.0.2 (che daremo al Mac). Disabilitate il multicast, e attivate i due gadget presenti (control panel e GUI default). Lasciate tutto disattivato nei sottomenù "Logging", "Auto Connect...", "PPP Settings" e "TCP/IP Settings". In quest'ultimo abbiate la cura di controllare che la funzione di ricerca del DNS sia impostata su "ignore". Gli eventi impostateli secondo le vostre preferenze, e non inserite nessun routing manuale. Dal menù TCP/IP attivate il gadget "Gateway", è necessario affinché Miami reindirizzi le chiamate del Mac. Attivate anche la protezione dai flood e il TCP for transactions visto che ci apprestiamo a collegarci ad Internet. Dal sottomenù LAN-Connect potete vedere le vostre due interfacce. La prima sarà di tipo "Internet" perché è quella che useremo per uscire sulla rete, la seconda invece sarà una "LAN" visto che è quella che simula la rete locale. Non toccate la configurazione dei firewall se non sapete esattamente cosa fare (in un prossimo futuro potremmo affrontare il tema della programmazione dei firewall se voi lettori ce lo chiederete), disabilitate il daemon SOCKS, e attivate i gadget FPT e IRC-DCC. Se attivando questo gadget riscontrate dei problemi durante le connessioni ad IRC, disabilitatelo. Per finire, dobbiamo creare degli alias nell'apposito menù. All'IP 172.0.24.1 associate il nome Amiga, e all'IP 172.24.0.2 il nome Mac. In questo modo potremo connetterci ad una delle due parti semplicemente scrivendo il nome come indirizzo. Con questo abbiamo finito dalla parte Amiga.

E adesso configuriamo il Mac

Il primo passo lo si compie da ShapeShifter/Fusion: come driver seriale metteremo il nullser.device unit 1. Su Mac è necessario aver installato FreePPP (da noi utilizzato) o software analogo (potete trovarlo anche sui nostri EAR CD). Diamo per scontata la presenza del protocollo TCP/IP, in dotazione con il sistema operativo. a prima operazione è quella di creare una interfaccia null-modem. Create un nuovo accout a connessione diretta lasciando vuoti tutti gli altri campi. Andate nel menù delle opzioni e assegnate l'IP 172.24.0.2. Entrate quindi nel setup del modem e selezionate: "Connesso sulla porta modem", "Inizializzazione veloce" lasciando gli altri campi vuoti. Per finire dobbiamo eseguire la stessa operazione sugli alias che abbiamo fatto da Miami. Per questo nell'archivio del NullSer c'è un file "Hosts" che va messo nella cartella di sistema del Mac (ovviamente dovrete trattarlo con lo Stuff-It dopo averlo trasferito dall'Amiga al Mac). É il momento anche di parlare anche un po' di richieste di sistema. Per utilizzare Netscape sotto Mac è necessaria una discreta quantitaà di memoria. Abbiamo effettuato questi "esperimenti" su una macchina equipaggiata di 040 e di 32mb di ram, di cui 16 riservati per il Mac. Con quantitativi inferiori di memoria è lecito aspettarsi di esaurire la memoria troppo in fretta. Inoltre è consigliato un modem veloce (ricordate che è sempre come se ci fossero due computer con un solo modem). Una scheda grafica è praticamente necessaria per godersi Netscape in true-color. Una nota: gli utenti di Fusion non possono utilizzare NS perché fa crashare inesorabilmente tutto il sistema. Per evitarlo bisogna utilizzare il comando "SetFPUExceptions OFF". In alternativa si può provare ad installare Microsoft Explod..ehm Explorer per 68k. Ma dopo averlo provato non ci sono dubbi: NetScape è più veloce e compatibile...e poi, mica volete usare Explorer anche "su Amiga"?



E ora.. on-line!

Se avete seguito tutti i passi dovreste essere pronti per mettere il Mac in rete con l'Amiga. Dal Mac fate partire la connessione dall'apposito menù "Open PPP Connection". Subito switchate sul Workbench e andate nel menù Interfaces di MiamiDx. Selezionate l'interfaccia ppp1 (quella del nullmodem) e cliccate sul pulsante "Online" (attenti, non quello globale di Miami, quello dell'interfaccia). Dopo pochi istanti la connessione sarà stabilita, e potrete scatenarvi! Se volete ora potete mettere online anche l'interfaccia per Internet e divertirvi. Ricordate che per l'esterno le vostre macchine risulteranno sotto lo stesso IP ma con due user differenti.

Pubblicità su Enigma Amiga Run?
Consultate il nostro listino sul Web:
http://www.skylink.it/ear/listino.html

Il "nostro" Simone Tellini torna alla carica con il suo STFax, questa volta nella versione Professional, che promette di sfruttare al 100% il vostro modem.

STFax Pro

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Sarà che sono un nostalgico, ma tornare a parlare di STFax mi fa uno strano effetto, visto che a suo tempo la prova della versione shareware era stato il mio primo articolo per EAR. Anche questa prova è stata molto "sofferta", grazie alle nostre poste italiane. Già da tempo avevamo richiesto alla Active una copia di STFax da recensire, ma per una serie di disguidi e contrattempi, solo dopo molto tempo siamo riusciti a venire in possesso del tanto sospirato programma. Inoltre, tanto per ringraziare le poste, un pacco contenente NetConnect2 e STFax ha deciso di perdersi proprio nei giorni di chiusura del numero, costringendo noi a fare le ore piccole per provare a fondo il software, e la Interactive a effettuare una nuova spedizione in tempi record.

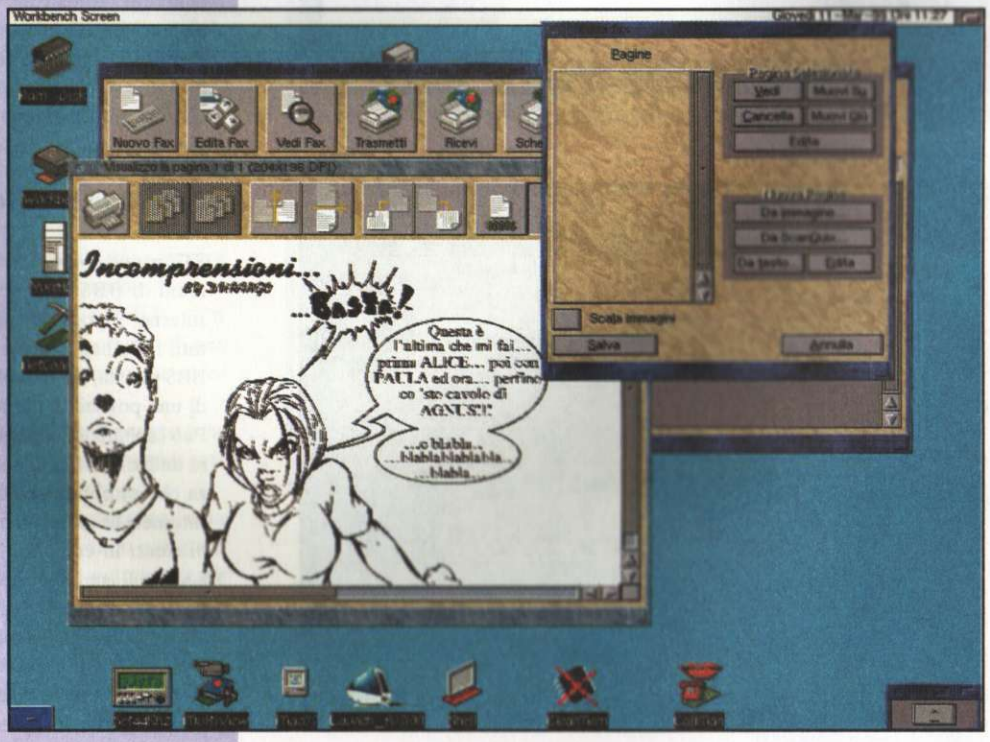
Morale della favola? In questo momento ci sono due NetConnect2 e STfax in giro per l'Italia, persi chissà in quale sperduto ufficio postale. Ma lasciando da parte questi simpatici discorsi, rieccoci a parlare di questo programma che tanto interesse ha destato anche fuori dall'Italia, tanto da convincere la Active a pubblicarlo, e Haage&Partner a distribuirlo. La versione che andiamo a provare è la 3.4 Professional. Il programma viene distribuito su due dischetti a bassa densità, che vanno necessariamente installati su hard disk. L'installazione dura pochi minuti, e fortunatamente fila liscia senza problemi. Questa versione Professional di STFax, ingannando il suo nome, va ben oltre la gestione del modem come fax, e presenta diverse feature che permettono di spremere davvero al massimo il modem. Non manca infatti il supporto del "voice" dei modem che possono trasformarsi in telefono, segreteria telefonica, e addirittura non manca una nemmeno troppo limitata funzione BBS. Inoltre sia il programma sia la documentazione sono completamente tradotti in italiano (e ci mancava!).

Al lavoro con il fax!

Per utilizzare STFax è necessario possedere un modem/fax che utilizzi le classi 1,2 o 2.0. Il programma riconosce automaticamente il chipset del modem e la classe, anche se con alcuni modem più cocciuti si può forzare la modalità "Classe 1", e cambiare a piacimento le stringhe di inizializzazione.

La procedura per mandare ed inviare fax è molto semplice, per i normali fax di testo si può editare o importare un file di testo, mentre per fax un po' più elaborati viene installato un comodo driver che dirige su STFax l'output dei programmi di stampa. Per fare un esempio, possiamo creare con WordWorth, AmigaWrite o FinalWriter, un fax completo di immagini e testo. Anziché stamparlo su carta però, selezionando "STFaxPrt" come driver di stampa, il programma genererà un file fax utilizzabile con STFax. Se quest'ultimo al momento della stampa è caricato, non ci sarà bisogno di importare il file, e automaticamente si aprirà la finestra di "Invia Fax" con il file appena salvato già pronto per essere inviato.

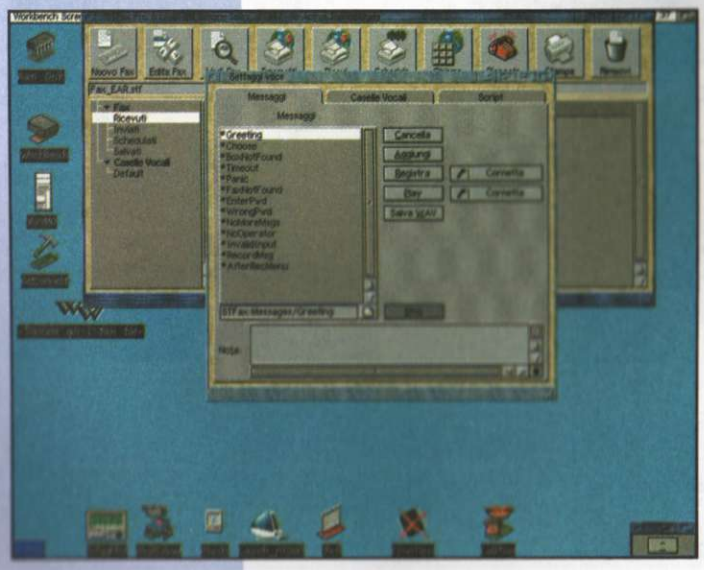
Se si ha ScanQuix installato, si può importare il fax direttamente dallo scanner attraverso la scanner.device. Come ogni programma di comunicazioni che si rispetti, STFax dispone di uno scheduler (no, il kernel dei sitemi operativi non c'entra!) come già faceva la versione shareware, per compiere



Abbiamo creato un fax partendo da un'immagine, e l'abbiamo visualizzato in finestra.

Ecco come si presenta STFax all'avvio, l'aspetto è più che gradevole.

Questo fax è stato invece creato con WordWorth, e importato direttamente tramite il driver stampante.



La finestra di impostazioni per il voice, si possono memorizzare diversi messaggi a seconda delle necessità.

determinate operazioni in momenti specifici, e di avanzate funzioni di rubrica. Interessante la possibilità di interfacciarsi con Contact Manager (dello stesso autore), aumentando moltissimo l'interattività con altri programmi. La struttura dell'interfaccia ricorda moltissimo un programma di posta elettronica, visto che le operazioni da compiere sono basilarmente le stesse, lettura, preparazione di fax da inviare, forward di fax, spedizione di fax a più persone.

Senza dubbio degna di nota la compatibilità con i modem Pace "Solo" e US Robotics "Message Plus". Questi modem possono ricevere fax e messaggi vocali anche a computer spento, con grandi vantaggi in termini di praticità e risparmio energetico (non tutti hanno il computer acceso 24 ore su 24). Con questi modem si può accedere anche ad alcune funzioni avanzate tipo protezione con password e forward automatico verso un altro numero di telefono. Per i paesi in cui è attivo il servizio di CallerID (non l'Italia, purtroppo), si può monitorare la chiamata in arrivo, e costruirsi una specie di firewall per bloccare le chiamate indesiderate. Un'altra interessante funzione è il "Poll", che non c'entra con i gallinacei ma che è un sitema per richiedere l'invio del fax ad un numero remoto.

L'aspetto più notevole di STFax è senza dubbio la configurabilità. Chi ha solo bisogno di un fax non troverà difficile utilizzare il programma, ma chi invece vuole andare a fondo può divertirsi con tutte le funzioni di fax-on-demand e i comandi "touchtone". Il programma può essere impostato per reagire in determinati modi in funzione del chiamante, o dei toni trasmessi via telefono, tramite un complesso sistema di scripting completamente personalizzabile.

MiniBBS e telefono

STFax può svolgere delle basilari operazioni di BBS. In questi tempi in cui Internet è praticamente alla portata di tutti forse non si sente il bisogno di una BBS privata, ma indubbiamente si tratta di una possibilità da non sottovalutare. Può capitare ad esempio di dover passare un file (maagri di una certa importanza che sarebbe rischioso trasferire via Internet) in un momento in cui non si è presenti in casa o in ufficio. Basterà lasciare il computer acceso e la persona potrà telefonare e ricevere automaticamente il file, al quale potrà accedere con il classico sistema di userid/password. Non si tratta certo di un sistema di BBS ad alto livello, ma premette comunque

di creare diverse aree, diversi utenti e più tipi di file.
La funzione di telefono è anche molto simpatica. La maggior parte dei modem ha dei jack di entrata/uscita per cuffie e microfono, dove inserire magari un paio di cuffie con microfono tipo quelle degli operatori telefonici. Non sarà il massimo della praticità, ma fa molto hi-tech. Per rispondere basterà premere sul pulsante apposito, a meno che non sia attivata la funzione di risposta automatica.

Segreteria telefonica

Forse l'aspetto più interessante del programma è la funzione di segreteria telefonica. Quasi tutti i modem recenti possiedono la funzione "voice" e sono dotati di uno specifico chipset che si occupa di campionare e trasferire al computer dell'audio sotto forma di campione sonoro (generalmente compresso in formato PCM).
I chipset supportati sono molti, a partire dal diffusissimo Rockwell. Purtroppo il mio modem era la classica mosca bianca, visto che utilizza un chipset Cirrus Logic, guarda caso l'unico non supportato.
A detta dell'autore solo un'altra persona oltre a me aveva ne aveva chiesto il supporto. Per la prova mi sono perciò fatto prestare un 3Com Message Plus, sfruttato adeguatamente da STFax anche nell'indipendent mode. Come per i fax, questo modem (così come i Pace Solo) può memorizzare a computer spento 30 minuti di messaggi vocali che si potranno ascoltare una volta riacceso il computer e caricato il software. I normali modem voice possono funzionare egregiamente come segreteria a patto che il computer resti acceso durante l'assenza. Anche in questo caso sono pienamente supportati i comandi touchtone, e inoltre si possono memorizzare diversi messaggi del tipo: "Ciao, se sei Michele premi "1" seguito dal tuo codice personale, se sei Nicola premi il "2", se sei Petro ricorda di comprare le salsicce e di preparare i nuovi Amiga per ora di pranzo" e così via. Con questo sistema si può attivare anche la funzione di Fax On Demand ("Se sei Maurizio premi "4" per ricevere il fax con il documento che volevi").
Non manca una specie di multiuser che consente di avere più caselle vocali per più persone o più argomenti.
Anche in questo caso lo scripting fa da padrone, e con un po' di tempo passato a configurare il tutto si può automatizzare tutto, e stupire per l'ennesima volta l'amico PC-ista (che poi anche i PC possono fare queste cose, solo che il 90% degli utenti non lo sa e perde tempo con i siti osé e i videogiochi).

Attenzione!

In collaborazione con Interactive, i lettori di EAR potranno usufruire di una straordinaria offerta:

STFax V3.4

al prezzo speciale di **£. 79.000**
anziché £. 99.000.

La versione indicata è l'ultima al momento di andare in stampa. In caso di nuove uscite, sarà cura di Interactive sostituire i dischetti con le nuove versioni.
Per usufruire dello sconto basta comunicare nell'ordine il codice di seguito riportato:

EARFax103

About

Nome prodotto:STFax Pro 3.4

Disponibile presso:
Interactive di Luca Danelon
Via Bolzano, 2 - 33010 Feletto Umberto (Ud)
Tel: 0432-575098 (9-19)
Fax: 0432-687703 (24h/24)e-mail:danelon@amyresource.it

Config.Minima:
Amiga, modem/faxmodem voice per le funzioni di segreteria telefonicaConfig.

Consigliata:
Amiga con modem Pace Solo o US Robotics Message Plus

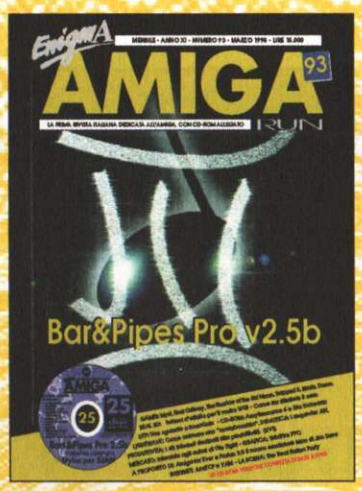
A favore:
Versatile, stabile e completoConfigurabilità pressocchè illimitata...

Contro:
...ma a volte configurare tutto può richiedere troppo tempo
Non supporta il voice dei modem con chipset Cirrus Logic

Conclusioni

Dopo molto tempo sono rimasto decisamente soddisfatto. Anche se l'elevata configurabilità richiede molto tempo per settare tutto il settabile, l'efficienza di STFax è alta. Per chi ha bisogno di un fax o una segreteria telefonica, oppure semplicemente vuole ottenere il massimo dal proprio modem, si tratta di un acquisto più che consigliato. Peccato solo che non supporti il chipset Cirrus Logic.

Febbraio 98 n°92



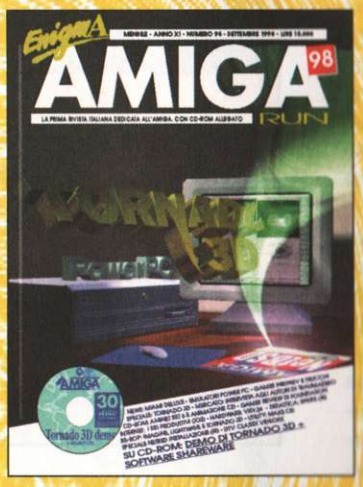
Marzo 98 n°93

Aprile 98 n°94

Maggio 98 n°95

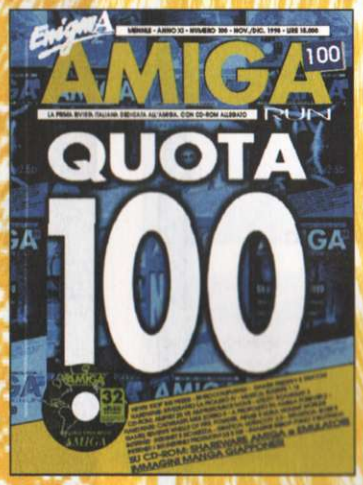
Giugno 98 n°96

Luglio/Agosto 98 n°97



Settembre 98 n°98

Ottobre 98 n°99



Nov-Dic. 98 - n° 100

Gen.-Feb. 99 n° 101

Marzo-Aprile 99 n°102

Mag.-Giu. 99 n°103

Sì. Voglio ricevere i seguenti numeri arretrati di Enigma Amiga Run a lire 15.000 + 4.000 di contributo spese di invio. Pagherò con un vaglia postale l'importo totale.

Numeri: _____ Totale Lire: _____

Nome: _____ Cognome: _____

Indirizzo: _____ Località: _____

CAP: _____ Provincia: _____ Telefono: _____ Email: _____

Inviare il tagliando (o una fotocopia) unitamente alla fotocopia del vaglia postale a G.R.Edizioni, Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano. Sulla causale del vaglia indicare chiaramente il vostro recapito e il prodotto desiderato. Gli ordini verranno evasi entro 30gg. Per informazioni chiamare il lunedì e dì mercoledì al 02.38.01.00.30 o mandare un email a giuliano.mapelli@trademedia.it.

DEALER

RISERVATO RIVENDITORI

VUOI DIVENTARE UN LIGHT WAVE POINT ITALIA?

PER INFORMAZIONI: FAX 0332/749092

Db-Line

http://www.dbline.it

PER ORDINI

0332/749000

NewTek Special Section: http://www.dbline.it/newtek

Inspire 3D

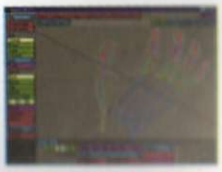
MANUALE IN ITALIANO

Inspire 3D è uno strumento di animazione software indirizzato sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di diffusione, quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti Web. Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta qualità dei risultati ottenibili e la facilità d'uso lo rendono strumento ideale per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'importante componente del prodotto è il cd '3D Interactive' (in dotazione) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattiva sulla modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal primo instante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico per il mercato dei software di grafica 3D low-cost permettendo inoltre di salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, **grazie alla possibilità del '3D Upgrade', è possibile acquistare 'il fratello maggiore' LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente.** Inspire 3D offre elevate capacità produttive perchè si basa su tecnologie vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. Il suo motore di rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di LightWave 3D con l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel multimediale. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.

INCLUSO NELLA CONFEZIONE

CD-ROM INTERATTIVO

Corso di animazione e modellazione 3D.



LIGHTWAVE 3D

MANUALE IN ITALIANO

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: software multi-piattaforma, ineguagliate caratteristiche di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) o sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione; la sua mappatura di proiezione frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering; grazie alla sua rubusta e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto, LightWave 3D è indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/Irix 5.2 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup. **LightWave 3D** è stato utilizzato per creare effetti speciali in: Titanic, Star Trek: Voyager, Star Trek: Deep Space Nice, X-Files, James Bond GoldenEye, Hercules, Casper: A Spireted Beginning, Batman VS. Mr. Freeze: SubZero, Men in Black. LightWave 3D è il software adottato dalle migliori case cinematografiche (Disney, Cinestasia, Area 51, Digital Muse, Intelligent Light Digital Imaging ecc.) e da produttori di videogames (Sony, Sega, Sierra-On-Line, Microsoft, Inc., Lucas Arts ecc.). Disponibili versioni per studenti e Istituti. Inoltre, disponibile Competitive Up-Grade da software 3D concorrenti (richiedere elenco).

DISPONIBILI VERSIONI PER STUDENTI E ISTITUTI

DISPONIBILE COMPETITIVE UP GRADE DA SOFTWARE 3D CONCORRENTI (Richiedere elenco).

A U R A

Aura ™ è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti e titoli; opera su strati illimitati attenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per la tavoletta grafica permette un uso a prova di 'matita'. Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Metacreations™, Painter™ e sistemi di editing non lineare come Adobe Premiere™, DPS™, Video Action Pro™. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT. Disponibili versioni per studenti e Istituti.

Oxygen LightWave 3D Professional Bundle

Scheda 3Dlabs Oxygen GMX e LightWave3D 5.6 Intel/Alpha

IN OFFERTA A: L. 6.499.000

Prezzo di listino (L. 7.550.000)

Oxygen LightWave 3D Educational Bundle

Scheda VX1 e LightWave3D 5.6 Intel Educational

(Valida solo per studenti ed istituti)

IN OFFERTA A L. 1.799.000

Prezzo di listino (L. 2.059.000)

Oxygen Inspire3D Entry Bundle

Scheda 3Dlabs Oxygen VX1 e Inspire 3D 1.0 Intel

IN OFFERTA A L. 899.000

Prezzo di listino (L. 1.285.000)

PER RICEVERE GRATUITAMENTE MATERIALE INFORMATIVO COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A **Db-Line srl** (INDIRIZZO A LATO)

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK ☐

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO LIGHTWAVE (Spedizione via Posta in contrassegno di L. 30.000) ☐

NOME & COGNOME _____

VIA & N° _____ CAP _____

CITTA' & PROV. _____ PREF. & N. TEL. _____

AUTORIZZO DB-LINE SRL AD INSERIRE I MIEI DATI NELLE LISTE PER L'INVIO DI MATERIALE INFORMATIVO, PUBBLICITARIO O PROMOZIONALE A NORMA DELLA LEGGE 675/96. IN OGNI MOMENTO, AI SENSI DELL'ART. 13 DELLA L. 675/96 POTRO', AVERE ACCESSO AI MIEI DATI, CHIEDERNE LA MODIFICA O LA CANCELLAZIONE OPPURE OPPORMI AL LORO UTILIZZO SCRIVENDO A DB-LINE SRL CORRENTE IN GAVIRATE (VA), VIA ALIOLI E SASSI 19 - (TITOLARE DEI TRATTAMENTI DEI DATI RACCOLTI).

FIRMA _____ DATA _____

NewTek

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:

Db-Line srl

VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)

TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749092

e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it

PARLI INTERNET? MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali: http://www.dbline.it/mlist/_mailinglist.htm LATEST PRESS RELEASES: http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm

DEALER

RISERVATO RIVENDITORI
VUOI DIVENTARE UN
LIGHT WAVE POINT ITALIA?

PER INFORMAZIONI:
FAX 0332/749092

Db-Line

http://www.dbline.it

PER ORDINI
0332/749000
NewTek Special Section:
http://www.dbline.it/newtek

A U R A

Aura ™ è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti e titoli; opera su strati illimitati ottenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per la tavoletta grafica permette un uso a prova di 'matita'. Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Metacreations™, Painter™ e sistemi di editing non lineare come Adobe Premiere™, DPS™, Video Action Pro™.
DISPONIBILE PER PIATTAFORME :
Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT.

DISPONIBILI VERSIONI PER STUDENTI E ISTITUTI

LIGHTWAVE 3D

MANUALE IN ITALIANO

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: software multi-piattaforma, ineguagliate caratteristiche di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) o sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione; la sua mappatura di proiezione frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering; grazie alla sua rubusta e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto, LightWave 3D è indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori.
DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/Irix 5.2 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup.
LightWave 3D è stato utilizzato per creare effetti speciali in: Titanic, Star Trek: Voyager, Star Trek: Deep Space Nice, X-Files, James Bond GoldenEye, Hercules, Casper: A Spireted Beginning, Batman VS. Mr. Freeze: SubZero, Men in Black. LightWave 3D è il software adottato dalle migliori case cinematografiche (Disney, Cinestasia, Area 51, Digital Muse, Intelligent Light Digital Imaging, Fusion Films, ecc.) e da produttori di videogames (Sony, Sega, Sierra-On-Line, Microsoft, Inc., Lucas Arts, Activision, Disney Interactive, Electronic Arts, ecc.).
Disponibili versioni per studenti e Istituti. Inoltre, disponibile Competitive Up-Grade da software 3D concorrenti (richiedere elenco).

Inspire 3D

MANUALE IN ITALIANO

Inspire 3D è uno strumento di animazione software indirizzato sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di diffusione, quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti Web. Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta qualità dei risultati ottenibili e la facilità d'uso lo rendono strumento ideale per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'importante componente del prodotto è il cd '3D Interactive' (in dotazione) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattiva sulla modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal primo instante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico per il mercato dei software di grafica 3D low-cost permettendo inoltre di salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, grazie alla possibilità del '3D Upgrade', è possibile acquistare 'il fratello maggiore' LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente. Inspire 3D offre elevate capacità produttive perchè si basa su tecnologie vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. Il suo motore di rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di LightWave 3D con l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel multimediale. DISPONIBILE PER PIATTAFORME : Intel/Win 95/98 - NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup. Incluso nella confezione CD-ROM INTERATTIVO : Corso di animazione e modellazione 3D. Disponibili versioni per studenti e Istituti. Inoltre disponibile Competitive Up-Grade da software 3D concorrenti (richiedere elenco).

Oxygen LightWave 3D Professional Bundle
Scheda 3Dlabs Oxygen GMX e LightWave3D 5.6 Intel/Alpha
IN OFFERTA A: L. 6.499.000
Prezzo di listino (L. 7.550.000)

Oxygen LightWave 3D Educational Bundle
Scheda VX1 e LightWave3D 5.6 Intel Educational
(Valido solo per studenti ed istituti)
IN OFFERTA A L. 1.799.000
Prezzo di listino (L. 2.059.000)

Oxygen Inspire3D Entry Bundle
Scheda 3Dlabs Oxygen VX1 e Inspire 3D 1.0 Intel
IN OFFERTA A L. 899.000
Prezzo di listino (L. 1.285.000)

PER RICEVERE GRATUITAMENTE MATERIALE INFORMATIVO COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A **Db-Line srl** (INDIRIZZO A LATO)

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK ☐

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO LIGHTWAVE (Spedizione via Posta in contrassegno di L. 30.000) ☐

NOME & COGNOME _____

VIA & N° _____ CAP _____

CITTA' & PROV. _____ PREF. & N. TEL. _____

AUTORIZZO DB-LINE SRL AD INSERIRE I MIEI DATI NELLE LISTE PER L'INVIO DI MATERIALE INFORMATIVO, PUBBLICITARIO O PROMOZIONALE A NORMA DELLA LEGGE 675/96. IN OGNI MOMENTO, AI SENSI DELL'ART. 13 DELLA L. 675/96 POTRO' [illegible] CANCELLAZIONE OPPURE OPPORMI AL LORO UTILIZZO SCRIVENDO A DB-LINE SRL CORRENTE IN GAVIRATE (VA), VIA ALIOLI E SASSI 19 - (TITOLARE DEI TRATTAMENTI DEI DATI RACCOLTI).

FIRMA _____ DATA _____

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Db-Line srl
VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)
TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749092
e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it

PARLI INTERNET? MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali: http://www.dbline.it/mhtm/_mailinglist.htm LATEST PRESS RELEASES: http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm

MARCHI E IMMAGINI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO. SI RINGRAZIA PER LE IMMAGINI: COURTESY FOUNDATION IMAGINE, NICOLAS GEETZ, MIKE ASK, JOE CLASSON. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.